

# **Le hurlement du Loup-Garou**

**Jonathan Green**

VISIT...

LANZAROTE  
*Caliente*.COM

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Le Hurlement du Loup-Garou

Défis Fantastique



folio  
junior

Jonathan Green

# Le Hurlement du Loup-Garou

Défis Fantastiques/62

*Traduit de l'anglais par Ceba*

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard



Titre original :

*Howl of the Werewolf*

© Jonathan Green, 2007, pour le texte.

© Martin McKenna, 2007, pour les illustrations.

© Ceba, 2007, pour la traduction française.

# Sommaire

[Choisissez votre personnage](#)

[Comment combattre les créatures de Lupravie](#)

[La Feuille d'Aventure](#)

[Combats](#)

[La Lune Blafarde se lève](#)

[L'Aventure](#)

# Choisissez votre personnage

Voici à votre disposition trois aventuriers. Les pages suivantes contiennent les règles de ce livre mais si vous les connaissez déjà et souhaitez vous lancer dans l'action sans tarder, étudiez ces personnages attentivement, puis notez les caractéristiques de celui qui a votre préférence sur votre *Feuille d'Aventure* et commencez immédiatement !

## *Johann Bradacier*

Fils d'un forgeron de Femphrey, Johann tient plus de l'ours que de l'homme. Sa force est légendaire et il l'a déjà prouvé en soulevant un chariot du sol sans aide. Il serait probablement devenu un artisan respecté comme son père, si un funeste jour, une bande de Hobgobelins n'avaient attaqué la forge. Johann avait été envoyé dans une mine naine pour extraire du minerai. Lorsqu'il est revenu chez lui, ce ne fut que pour découvrir la forge en flamme et sa famille assassinée.

À dater ce jour, Johann jura qu'il ne connaîtrait jamais la paix tant que les créatures responsables du massacre n'aient payé leur infamie de leur sang. Il pista les Hobgobelins pendant plusieurs semaines, jusqu'à les prendre au piège dans les collines de la Dent de la Sorcière. Il se montra sans pitié dans sa vengeance.

Depuis ce jour, Johann a acquis une réputation de rude guerrier sans remords. Poursuivi par la malchance, il travaille actuellement comme mercenaire. Les bourgeois, les marchands et les sorciers de Femphrey savent que s'ils engagent Johann pour un travail, alors il n'y aura pas de témoins.

**Habileté:** 8

**Endurance:** 22

**Chance:** 9

**ière d'or:** 10

## *Wolfrik de Pritzbad*

Personne ne sait qui sont les vrais parents de Wolfrik. Il a été découvert, encore bébé, sur le perron de l'auberge de *l'Anguille*

*écorchée* un soir où la tempête faisait rage. L'aubergiste et sa femme l'ont immédiatement adopté et considéré comme leur propre fils. Mais il devint évident à mesure que l'enfant grandissait que quelque chose d'étrange puisant sa source dans son ascendance se manifestait en lui. À mesure qu'il gagnait en maturité, ses yeux marron se fendirent et la pointe de ses oreilles s'affinait.

Les gens devinrent suspicieux à son encontre, et il hérita du sobriquet douteux de garçon sauvage de Pritzbad, jusqu'au jour où Wolfrik et ses parents ne purent demeurer plus longtemps au village sans éveiller davantage les suspicions. L'aubergiste et sa femme firent leur bagage et s'exilèrent vers Analand, mais Wolfrik choisit un chemin différent. Son agilité naturelle et son caractère impétueux ont fait de lui un féroce guerrier, ainsi il put rejoindre une caravane traversant le Vieux Monde, en tant que garde du corps. Mais peu importe la distance et la longueur de ses voyages, il n'a jamais pu se débarrasser de la sensation que les montagnes de Mauristasie sont et resteront son véritable foyer.

**Habileté : 9**

**Endurance : 20**

**Chance : 10**

**Pièce d'or : 14**

*Sabine Peaugrise*

Elle est la fille d'une diseuse de bonne aventure renommée. Sabine a héritée du don de sa mère mais pour elle c'est plus une malédiction qu'une bénédiction. Ses nuits de sommeil sont hantées par de terribles cauchemars ou parfois elle entrevoit le futur. Et pour son malheur, ce futur est sauvage, plein de griffes et de sang.

Dernièrement ces rêves se sont faits encore plus sombres – des cauchemars peuplés de loups et parfois pire. Excédée et épuisée depuis des semaines, Sabine s'est finalement résolue à chevaucher vers le nord, des plaines de Lendleland, vers les pics lugubres de Mauristasie. Comme tout le monde, elle a entendu parler des légendes narrant les méfaits des vampires et changeurs de formes qui hantent la contrée. Mais elle n'est pas effrayée, avec l'aide des Dieux – et celle d'une épée –, elle affrontera sa destinée et enterrera ses démons.

**Habileté : 10**

**Endurance : 17**

**Chance : 12**

**Pièce d'or : 8**

# Comment combattre les créatures de Lupravie

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devrez d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ et d'ENDURANCE. Prenez une feuille pour y noter toutes les informations suivantes et celles données plus tard dans le jeu, ce sera votre *Feuille d'Aventure*.



# La Feuille d'Aventure

**HABILETÉ**

*Total  
de départ =*

**ENDURANCE**

*Total  
de départ =*

**CHANCE**

*Total  
de départ =*

**ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ**

**OR**

**PROVISIONS**

**MUTATION**

**NOTES ET INDICES**

**CODES**





### CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

|                                         |                                         |                                         |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------|
| <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> |
| <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> |
| <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> |
| <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> | <i>Habileté =</i><br><i>Endurance =</i> |

### Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Divisez le résultat par 2 en arrondissant à l'entier supérieur et ajoutez 7 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme

étant votre score de départ d'HABILETÉ (qui sera compris entre 8 et 10).

Lancez deux dés. Ajoutez 10 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'ENDURANCE (qui sera compris entre 12 et 22).

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ de CHANCE (qui sera compris entre 7 et 12).

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais votre total de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre total de départ, sauf en de très rares occasions qui seront signalées.

Votre HABILETÉ reflète votre adresse au combat, votre dextérité et votre agilité. Votre niveau d'ENDURANCE traduit votre forme physique et morale. Vos points de CHANCE indiquent si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.



# Combats

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des créatures hostiles. On vous donnera peut-être, dans certains cas, la possibilité de régler la question d'une autre façon, mais en général, vous devrez livrer bataille comme suit :

Inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'adversaire. Le combat se déroule ensuite ainsi :

- 1/Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donne la Force d'Attaque de l'adversaire.
- 2/Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos propres points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total représente votre Force d'Attaque.
- 3/Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de l'adversaire, vous l'avez blessé, passez à l'étape 4/. Si la Force d'Attaque de l'adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé, passez à l'étape 5/. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre, reprenez le combat à l'étape 1/.
- 4/Vous avez blessé l'adversaire, réduisez son ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir plus loin). Passez à l'étape 6/.
- 5/L'adversaire vous a blessé, réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre CHANCE (voir plus loin). Passez à l'étape 6/.
- 6/Livrez un nouvel Assaut en reprenant les étapes de 1 à 5. Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce qu'un total d'ENDURANCE, celui de votre adversaire ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

## Combats contre plusieurs adversaires

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble ! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous

avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place ! Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre Force d'Attaque de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, car vous avez juste esquivé le coup. En revanche, si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé de la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

## Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés par la suite), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*.

Chaque fois que vous devrez *Tenter votre Chance*, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. À ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise sera risquée. À certaines pages du livre, on vous demandera de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

## Utiliser la Chance pendant un Combat

Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser un ennemi, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de l'adversaire. Si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une écorchure et vous devez rajouter 1 point au total

d'ENDURANCE de l'adversaire (c'est-à-dire que, au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous lui aurez seulement ôté 1 point).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous aurez perdu 1 point seulement). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

### **Tester votre Habileté**

Au cours de votre aventure, vous serez parfois confronté à des situations périlleuses où toutes vos ressources physiques seront sollicitées. Vos réflexes ou votre agilité seront mis à rude épreuve, soit pour éviter de tomber dans un piège, soit pour escalader une falaise abrupte. Lorsque de tels cas se présenteront, on vous demandera de *Tester votre Habileté*. Le processus est le même que pour *Tenter votre Chance*, lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, vous avez réussi, si le résultat est supérieur, vous avez échoué et vous devez en subir les conséquences. Toutefois, contrairement à *Tentez votre Chance*, vous n'avez pas à déduire 1 point de votre HABILETÉ chaque fois que vous *Testez votre Habileté*.

### **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

Vos points d'HABILETÉ ne varieront guère au cours de votre aventure. À l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETÉ, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé. Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début. Les points d'ENDURANCE perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. Vous commencez votre aventure avec 10 repas et vous pourrez en acquérir

davantage au cours de l'aventure. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat. Au cours de votre aventure, vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous tenterez votre Chance, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera. N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

## Points de Mutation

Comme vous allez le découvrir rapidement, vous serez confronté à une sorte de transformation tandis que vous progresserez dans l'aventure qui vous attend. Cela ne signifiera rien pour vous maintenant, le degré de ces changements sera quantifié en points de MUTATION. Vous débutez l'aventure avec 0 point de MUTATION. Toutefois, lors de votre progression, ce score va inévitablement augmenter, mais il pourra aussi occasionnellement baisser. Notez bien tous les points de MUTATION que vous allez acquérir sur votre *Feuille d'Aventure*. Dès que la transformation commence, votre score de MUTATION ne pourra jamais chuter en dessous de 1.

## Équipement

Vous débutez l'aventure avec l'équipement standard qui vous sera nécessaire pour le challenge qui vous attend. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous avez un sac à dos pour transporter vos Provisions (10 repas), Pièces d'Or et tout trésor ou objet que vous pourriez trouver tout au long de votre aventure. Vous possédez également une lanterne et un briquet amadou. Pour connaître le nombre de Pièces d'Or dont vous disposez au début de votre aventure, tirez deux dés et ajoutez 6. Notez ce total sur votre *Feuille d'Aventure*.

# La Lune Blafarde se lève

C'était une pure folie que de croire que vous pourriez rejoindre le prochain village avant la tombée de la nuit. Tandis que le crépuscule cède place aux ténèbres, vous vous demandez ce qui vous a poussé à quitter la route pour tenter de trouver un raccourci à travers cette forêt suffocante. Vous êtes, à n'en pas douter, doué dans le maniement des armes, mais votre bravoure vous a sûrement conduit trop loin cette fois. Votre cœur bat la chamade dans votre poitrine tandis que la panique vous gagne peu à peu. Votre souffle lourd résonne à vos oreilles. Vous accélérez le pas, sachant que les créatures qui vous chassent redoublent également d'efforts.

Vous pouvez entendre les loups haleter dans leur course, ils vous pistent sans faillir. La faible lumière environnante continue à décliner cédant la place à une nuit particulièrement sombre. Vous courez et trébuchez sur les racines, la lune – pratiquement pleine – projette sa pâle lueur à travers les branches nues des arbres. Votre esprit paniqué vous renvoie l'image torturée d'une forêt qui tente de vous agripper à l'aide de branches aux doigts noirs squelettiques.

Soudain, la montée d'adrénaline due à la panique fait place à une lueur d'espoir lorsque vous discernez au loin, une lumière perdue entre les arbres nus. L'intensité est celle d'une flamme de bougie, mais pour vous c'est un phare illuminant les ténèbres. La lumière provient de la fenêtre d'une hutte isolée, et vous réalisez alors que vous avez une chance d'échapper au cruel destin que cette nuit noire vous a réservé.

Un hurlement résonne dans l'air froid de la nuit, un son terrible qui vous glace le sang. Vous vous arrêtez net, le cri venait des environs. Votre cœur est prêt à exploser, votre respiration rapide, vous vous retournez, scrutant la forêt oppressante en quête des présences que vous savez être toutes proche. Puis vous les voyez, une douzaine d'yeux rouges vous observent depuis les ténèbres.

Tout en grognant, les loups approchent vers vous en passant sous la lueur de la lune. Les animaux ont une apparence famélique, leurs peaux sont grises et squameuses, leurs oreilles plaquées contre leurs crânes et leurs babines retroussées révèlent de longs crocs jaunes. Lançant des regards inquiets aux alentours, vous réalisez à votre plus grande horreur que vous êtes encerclé.

Vous empoignez le manche de votre épée, la lame brille alors qu'elle

glisse hors de son fourreau de cuir. Vous soupesez le poids de votre arme dans votre main en sachant que ce n'est qu'une question de secondes avant que vous ne soyez forcé de défendre votre vie. En cet instant, des souvenirs resurgissent dans votre esprit, vieux de quelques mois...

Vous étant accoutumé à la confortable sécurité des plaines de Femphrey et de Lendleland, vous vous étiez aventuré au nord vers ce royaume de pics montagneux gelés perdus dans des forêts denses et des nuages qu'est la Mauristasie. Les petites principautés rivales de cette étendue sauvage possèdent une histoire aussi longue et sanglante que celle du Vieux Monde lui-même. Les gens chuchotent tout bas lorsqu'ils évoquent les Seigneurs Vampires de Mortvanie et les cultes de la mort de Bathorie. Aucune contrée n'est plus célèbre et maudite que ne l'est la Lupravie. Un endroit froid de montagnes primitives, de sombres forêts et de vastes étendues couvertes de brume, il est dit qu'elles sont hantées par les âmes des morts sans repos. Les natifs de cette terre luttent pour extirper la moindre nourriture de son sol ingrat et souffrent régulièrement des attaques de féroces prédateurs. Seuls les fous ou les téméraires choisiraient volontairement de franchir ses frontières et d'entrer dans ce royaume désolé. Et bien que vous soyez à peine entré en Lupravie, tout ce que l'on vous a raconté à son sujet devient à présent terriblement réel...

La menace qui plane sur vous est plus dangereuse et terrifiante qu'aucune que vous ayez déjà rencontrée, cette détestable nuit vous ramène à la réalité et à l'ampleur de la nature de votre situation. Les loups s'immobilisent tous à quelques distances de vous. Se frayant un passage dans la meute, le chef avance dans votre direction. Il passe un bref instant sous la lumière de la lune, sa lueur est pareille à une bougie veillant un mort. Vous n'aviez jamais vu de loup aussi redoutable que celui-là.

La créature est immense, une bête monstrueuse deux fois plus épaisse que n'importe quel autre loup de la meute. Ses poils sont noirs de jais, à l'exception d'une longue crinière grise qui parcourt tout son dos, depuis le sommet de son crâne. Ses yeux reflètent ses intentions belliqueuses et sournoises, des choses qui ne sont pas naturelles chez un loup, presque un reflet « humain ». Un grondement guttural, qui annonce votre fin prochaine, résonne profondément dans sa poitrine et tous les loups s'approchent alors de vous. La mort se reflète dans ses yeux, le grand loup se prépare à l'attaque.

Maintenant, *tournez la page...*



Vous allez devoir agir vite, la meute se rapproche et le grand loup bande déjà ses muscles en prévision du combat à venir. Il va falloir user de toute votre ruse si vous voulez sortir vivant de cette situation. Allez-vous :

Rendez-vous au **43**

Tourner les talons et tenter de fuir ?

Rendez-vous au **66**

Rester où vous êtes et vous préparer à recevoir l'assaut du loup noir ?

Rendez-vous au **147**

Prendre l'initiative et charger le loup ?



Acuité ? Argentée ? Elle doit parler de la Dague en Argent que vous avez trouvé sur le corps de l'un des voleurs Gobelins. Vous tirez la dague brillante de votre ceinture. Les yeux de la Reine-Araignée, huit orbes noirs, fixent les reflets de l'arme à la lueur des formations cristallines. « Mon acuité ! Ma précieuse argentée ! » crie-t-elle. « Rends-la-moi, voleur ! Ou dois-je venir la prendre ? » Elle descend de sa toile et piétine les corps desséchés des aventuriers qui tapissent le sol de sa caverne. Si vous désirez jeter la Dague en Argent vers le monstre, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez la garder, rendez-vous au [162](#).

Soudain, quelque chose tente de s'extraire de votre poitrine, comme si une bête voulait se frayer un passage dans votre organisme. Vous hurlez de douleur tandis que vous vous pliez en deux sous le coup de la souffrance. Ce qui finit par sortir de votre gorge n'est pas le cri salvateur attendu, mais ressemble davantage au hurlement d'une bête et ce n'est pas tout ! Vous pouvez sentir des poils pousser sur votre visage et les voir hérissier le dos de vos mains, tandis que vos oreilles s'allongent et deviennent pointues (vous gagnez 1 point de MUTATION). Les forains reculent de terreur, à l'exception du petit Maître du Cirque. « Ah ! » dit-il, « un homme-loup. Nous n'avions pas encore ce genre de spécimen ». Vous l'observez d'un air surpris, ce n'est pas la réaction à laquelle vous vous attendiez. « Nous avons tous nos petits secrets, n'est-ce pas ? » dit le Maître, avec un sourire grimaçant. « Mais je pense que nous pourrions vous trouver une place dans notre Cirque, si vous souhaitez vous joindre à nous, bien entendu ».

Allez-vous accepter l'offre du Maître (rendez-vous au [15](#)), ou décliner son invitation (rendez-vous au [509](#)) ?

Hans, le jeune homme que vous aviez rencontré à l'auberge de *l'Arbre Gibet*, vous a dit que sa sœur Leisel s'était enfuie pour rejoindre un cirque. Ce ne peut pas être une simple coïncidence, c'est forcément le cirque ambulant dont il vous a parlé. Vous vous remémorez alors les paroles de Hans : « étrange, grotesque et macabre » sont les mots exacts qu'il avait utilisés pour le décrire. Vous admettez être intrigué. Désirez-vous payer l'entrée et vous rendre au cirque, dans l'espoir d'en apprendre davantage (rendez-vous au 134), ou allez-vous plutôt attendre qu'il fasse complètement nuit et profiter des ténèbres pour entrer sans payer (rendez-vous au 238), ou selon vous, cet endroit ne présente aucun intérêt (rendez-vous au 26) ?

Vous n'avez pas à marcher beaucoup pour atteindre les ruines. Tandis que le crépuscule s'achève, vous explorez l'endroit dans l'obscurité croissante. Vous cheminez entre des murs en pierres ébréchés, le toit qu'ils supportaient n'existe plus depuis longtemps. Vous passez sous des arches brisées et vos pieds foulent le sol poussiéreux d'anciennes salles éventrées, ayant pour seul occupant à présent, coléoptères, mille-pattes et autres vermines. Vous vous demandez qui a bien pu construire cet endroit, et que s'y est-il passé ? Ces ruines étaient-elles, autrefois, la place forte d'un quelconque seigneur, ou le refuge d'un sorcier, ou même un temple dédié à une divinité oubliée ? Il y a pourtant une chose dont vous êtes certain, le mal domine en ces lieux à présent. Les ombres semblent s'épaissir et ramper autour de vous. Plus vous explorez les ruines et plus vous avez l'impression croissante qu'une présence maléfique y a élu domicile. Votre sentiment de malaise grandit de minute en minute. Désirez-vous quitter les ruines sans plus attendre (rendez-vous au [38](#)), ou persisterez-vous à terminer votre exploration (rendez-vous au [249](#)) ?

Soulevant le verrou, vous poussez la lourde porte de *l'Arbre Gibet*. Le panneau de l'auberge, qui représente une potence et un nœud coulant, grince tandis qu'il se balance dans la brise nocturne. Après avoir fermé la porte derrière vous, vous pénétrez dans la salle de l'auberge. Elle est relativement grande, avec nombre de tables et de chaises. Mais, hormis vous, il n'y a qu'un seul client, un jeune homme avec une expression grave sur le visage. Les dernières braises d'un feu depuis longtemps éteint finissent de mourir dans l'âtre d'une grosse cheminée. Debout derrière le bar se tient un imposant personnage chauve, probablement le propriétaire des lieux. Il frotte d'un geste mécanique une chope avec son tablier maculé de graisses. Une fille âgée à peine de dix-huit ou dix-neuf ans, les cheveux en bataille, plonge un regard vide dans les braises du feu. Personne ne parle, seule résonne la plainte du vent qui s'engouffre sous les gouttières du toit. Une nuit dans une auberge telle que celle-là ne devrait pas coûter plus de 2 Pièces d'Or, vous pouvez aisément imaginer qu'une meute de loups des neiges dans les Monts Brumeux, en plein hiver, vous aurait réservé un accueil plus chaleureux. Désirez-vous passer le reste de la nuit à *l'Arbre Gibet* (rendez-vous au [131](#)), ou préférez-vous vous risquer dehors dans la lande, à la belle étoile (rendez-vous au [466](#)) ?

En faisant bien attention à ne pas retourner dans un étage que vous auriez déjà visité, où allez-vous aller à présent ?

La crypte ?

Rendez-vous au [297](#).

Le cellier ?

Rendez-vous au [138](#).

Le rez-de-chaussée ?

Rendez-vous au [126](#).

Le premier étage ?

Rendez-vous au [187](#).

Le deuxième étage ?

Rendez-vous au [217](#).

Le troisième étage ?

Rendez-vous au [348](#).

Le quatrième étage ?

Rendez-vous au [284](#).

Le cinquième étage ?

Rendez-vous au [408](#).

Le sixième étage ?

Rendez-vous au [435](#).

Le septième étage ?

Rendez-vous au [273](#).

Quittant Strigoiva, vous vous enfoncez sous la sombre voûte des arbres. Ceux-ci sont noueux et tordus, ils bordent le chemin et forment un étrange boyau qui mène vers les profondeurs de la forêt. La lumière peine à filtrer entre les troncs et les branches, les bois sont aussi sombres que le crépuscule. Parfois vous croyez entendre le chant d'un oiseau ou le cri lointain d'un animal, mais vous ne voyez rien. La forêt dégage l'atmosphère surnaturelle et angoissante des contes et folklores de votre enfance. À en juger par la lumière déclinante qui vous parvient à travers les branches, la nuit ne va pas tarder à tomber. Vous arrivez dans une clairière et vous y apercevez les reflets sombres des eaux d'un lac, de longues herbes et d'épaisses algues vertes flottent à la surface formant un limon gluant. Le lac est à une centaine de mètres de vous, mais à la lumière du crépuscule, vous pouvez voir que le chemin que vous empruntez, passe près des berges avant de se perdre au loin. Soudain, une mélodie envoutante s'élève depuis les eaux du lac. C'est un air mélancolique évoquant la solitude et une profonde tristesse. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score actuel MUTATION, rendez-vous au **64**. S'il est supérieur, rendez-vous au **161**



Suivant le tunnel au cœur de la montagne, vous pénétrez dans une caverne plus étroite d'où émergent trois autres boyaux. Où allez-vous aller à présent ? Allez-vous suivre :

Rendez-vous au **433**.

Le tunnel d'où émane une forte odeur animale ?

Rendez-vous au **415**.

Le passage couvert de toiles d'araignées ?

Rendez-vous au **70**.

Le tunnel de quartz blanc ?





Plongé dans les yeux de la Comtesse et subjugué par le ton hypnotisant de sa voix, vous oubliez la raison de votre venue à Maun. À présent, seul compte ce que vous dit la Dame : « Vous serez mon agent de destruction, je sais ce que vous désirez, et je le souhaite également. Chasser le loup et l'éliminer. » Son serviteur se place à ses côtés, un petit coffre ouvert entre ses mains. À l'intérieur, couché sur un lit de velours noir, repose une Dague en Argent finement ouvragée. « Prenez ceci », dit la Comtesse, tandis que son serviteur vous offre la lame, « et si vous réussissez votre quête, je vous récompenserai au-delà de tous vos rêves ».

Agissant comme si vous étiez seul maître de vos mouvements, vous prenez la Dague en Argent (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et notez également le code *Tiudés*). Vous pourrez utiliser la dague en combat, mais si vous le faites, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Toute blessure que vous infligerez à une créature dont le nom comporte le mot 'Garou' lui fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels, car la pureté de ce métal est nocive pour ces monstres. La Dague en Argent blessera également les morts-vivants en leur infligeant une perte habituelle de 2 points d'ENDURANCE.

« Maintenant, partez », ordonne la Comtesse, et vous quittez sa tour. Traversant Maun, vous vous dirigez au nord vers les collines. Rendez-vous au **350**.



Tandis que vous gravissez les collines en direction de la structure sombre et fortifiée, la nuit tombe et la lune étend à nouveau son emprise sur la lande. Le chemin serpente le long d'un escarpement rocheux, entre les pics. L'un de ses bas-côtés donne sur un profond précipice et l'autre sur une immense falaise s'élevant bien au-dessus de vous. Le sentier aboutit finalement au pied de l'enceinte où se dresse l'entrée de la forteresse. Les murs ont été adroitement construits entre les pics et forment un long passage étroit. Au-delà de l'enceinte de pierres, vous discernez d'autres tours trapues qui pointent hors du complexe. Vous vous tenez à présent devant une solide porte en chêne. D'un côté, une lampe en suif émet une lumière clignotante dans une petite cavité, de l'autre pend une corde que vous pensez être la poignée d'une cloche. Si vous souhaitez passer la nuit dans ce refuge, vous allez devoir pénétrer dans l'enceinte du bâtiment. Allez-vous sonner la cloche (rendez-vous au [58](#)), ou chercher d'abord une autre manière d'entrer (rendez-vous au [23](#)) ?

Après une demi-heure de recherches, votre front dégouline de grosses gouttes de fièvre malgré le froid. Soudain, Ulrich se met à crier. « Par ici ! J'en ai trouvé ! » Vous accourez vers l'endroit où se trouve le bûcheron. Derrière le tronc d'un vieux chêne, vous découvrez à votre tour une pousse de belladone, l'herbe que vous recherchiez désespérément. Rapidement, vous arrachez une poignée de brins et les enfournez dans votre bouche. Mais la belladone est vénéneuse et en ingérer ainsi vous rend malade (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). La plante a tout de même ralenti la progression de la lycanthropie dans votre organisme (vous perdez 1 point de MUTATION). Malheureusement vous sentez que ce ne sera pas suffisant pour vous débarrasser définitivement de l'affliction qui vous ronge. À moins de trouver un remède plus efficace, vous deviendrez un loup à la prochaine pleine lune. Allez-vous maintenant vous mettre en quête de la meute de loups (rendez-vous au [473](#)), ou rencontrer Grand-Mère Zekova (rendez-vous au [302](#)) ?

Vous passez une nuit blanche dans votre chambre, sans cesse dérangé par d'étranges bruits qui attisent votre malaise. Il y a eu le raclement des sabots sur les galets, des cris aigus dans le lointain, des éclats de rire et le gémissément des rafales de vent. Le matin, vous vous sentez aussi las et fatigué que la veille, et dans votre état, la bête qui vous ronge affaiblit encore un peu plus votre métabolisme (vous gagnez 1 point de MUTATION). Vous quittez *l'Arbre Gibet* sans avoir vu âme qui vive et vous cheminez le long de la route qui mène au nord, à travers la lande. Rendez-vous au [69](#).

Émergeant du tunnel dans les profondeurs des Pics Montagneux, vous pénétrez dans une grotte naturelle aussi vaste qu'une cathédrale. Des sacs d'œufs tissés de soie, comme ceux des araignées, sont suspendus au plafond de la caverne parmi les stalactites. Chacun de ces sacs est aussi volumineux qu'un homme. Tandis que vous traversez la grotte, un mouvement furtif vous fait redresser la tête, plusieurs sacs sont en train d'éclater et de libérer leur immonde contenu : des araignées géantes. Chacun de ces nouveaux nés possède une marque distinctive en forme de crâne sur l'abdomen. Ces araignées obéissent immédiatement à leur irrésistible instinct de prédateurs ! Tirez un dé et ajoutez 1 au résultat obtenu. Le total représente le nombre de bébés-araignées qui vous attaquent. Elles possèdent toutes les mêmes statistiques. Combattez-les une à une.

### BÉBÉ ARAIGNÉE GÉANTE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 2

Si vous réussissez à repousser les attaques des araignées, quel chemin allez-vous prendre pour sortir de cette vaste caverne ?

- |                                                |                             |
|------------------------------------------------|-----------------------------|
| Un gros tunnel circulaire ?                    | Rendez-vous au <b>127</b> . |
| Un passage dont les parois dégoulinent d'eau ? | Rendez-vous au <b>405</b> . |
| Une fissure dans l'un des murs de la caverne ? | Rendez-vous au <b>31</b> .  |
| Un passage étroit et tortueux ?                | Rendez-vous au <b>415</b> . |

Vous passez les deux jours suivants en plaisante compagnie parmi les forains, tandis qu'ils se préparent à démonter le Cirque pour repartir sur la route à l'est de Balci. Vous vous sentez reposé, et avez retrouvé votre optimiste, la situation n'est peut-être pas aussi mauvaise qu'il n'y paraît. Les derniers stigmates de l'horrible transformation que vous avez subie disparaissent à l'aube du prochain jour (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE). Un autre jour de voyage sur la route vous amène à la ville de Vargenhof. Le Cirque s'installe et prépare les stands pour une nouvelle série de spectacles. Vous remerciez le Maître du Cirque pour sa bonté d'âme, mais vous devez à présent poursuivre votre propre destinée et quittez le Cirque pour vous aventurer en ville. Rendez-vous au **500**.

Vous vous éveillez, allongé dans une froide cellule de pierre, éclairée par la flamme vacillante d'une unique lampe à huile. Vous retrouvez rapidement tous vos moyens avant qu'un bruit de grattements déconcertant se fasse entendre, vous n'êtes pas seul dans la cellule. Entre vous et la porte, se dressent deux cafards gigantesques et grotesques. Leurs antennes vibrantes, ils se dirigent vers vous. Vous allez devoir les combattre ensemble.

### Premier CAFARD GÉANT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

### Second CAFARD GÉANT

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous éliminez les cafards, vous réussissez à forcer la serrure de la porte de la cellule et à vous enfuir par le couloir souterrain. À votre droite, le tunnel se termine en cul-de-sac. Vous pouvez donc partir à gauche (rendez-vous au [421](#)), ou prendre un autre couloir, qui se dirige tout droit, perpendiculairement à celui où vous vous trouvez à présent (rendez-vous au [282](#)).



Brandissant le saint symbole devant la Vampiresse, vous la contraignez à reculer. Elle se protège le visage des mains et crache comme un chat sauvage. Rendez-vous au [245](#).



Le terrible Molosse se jette sur vous. Ce chien démoniaque a suffisamment terrorisé les pèlerins faisant le voyage jusqu'à la chapelle de Saint Crucius. Cette nuit, son règne de terreur s'achève.

*Tournez la page...*



## MOLOSSE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si le Molosse remporte trois Assauts consécutifs, rendez-vous au **30**. Si votre combat avec le chien de l'enfer atteint le septième Assaut sans que vous ne l'ayez tué, rendez-vous au **99**. Si vous tuez la bête avant cela, rendez-vous au **113**.

Pour se protéger d'une créature qui doit être terrifiante, les habitants de Wulfenstein ont verrouillé et barricadé leurs portes et fenêtres. Soudain, un grognement résonne à travers les rues du village. Votre cou se redresse, vos sens de loup ont reconnu la présence de quelque chose de bestial et maléfique. Tandis que vous avancez prudemment le long des rues désertes, vous entendez haleter et le son de griffes raclant le pavé. Les ombres s'allongent au détour d'une rue... quelque chose arrive... À cet instant, un vieil homme décharné passe sa tête aux cheveux hirsutes au dehors d'une allée et vous désigne d'un doigt à l'ongle long. « Étranger, si vous voulez vivre, venez avec moi ». Allez-vous :

Rendez-vous au [59](#).

Suivre le mendiant galeux ?

Rendez-vous au [172](#).

Vous préparer à faire face à la chose qui arrive ?

Rendez-vous au [204](#).

Tenter de vous cacher sans l'aide du mendiant ?

La lycanthropie se répand toujours dans votre organisme et ses agents mutagènes s'attaquent aux fondements mêmes de votre métabolisme. En fait, la malédiction du Loup-Garou vous rend physiquement plus fort. Augmentez votre total actuel et de départ d'HABILETÉ de 1 point et votre total actuel et de départ d'ENDURANCE de 2 points. Vous devez aussi augmenter votre score de MUTATION de 1 point. D'autres transformations sont à l'œuvre, celles-ci pourraient s'avérer bénéfiques. Tirez un dé et rendez-vous au paragraphe indiqué. Rappelez-vous que chaque mutation ne peut se produire qu'une seule fois, si vous obtenez un résultat sur le dé que vous aviez déjà obtenu auparavant, retirez le dé.

|                    |                             |
|--------------------|-----------------------------|
| Si vous obtenez 1. | Rendez-vous au <b>51</b> .  |
| Si vous obtenez 2. | Rendez-vous au <b>248</b> . |
| Si vous obtenez 3. | Rendez-vous au <b>469</b> . |
| Si vous obtenez 4. | Rendez-vous au <b>106</b> . |
| Si vous obtenez 5. | Rendez-vous au <b>305</b> . |
| Si vous obtenez 6. | Rendez-vous au <b>354</b> . |

Le Monstre-Loup qui a terrorisé la Lupravie durant tant d'années gît enfin mort à vos pieds. Soudain, vous apercevez quelque chose voler derrière la fenêtre de la salle. Vous reculez de terreur alors que vous contemplez une femme aux cheveux platine, la peau aussi blanche que l'ivoire, enveloppée dans une cape noire et suspendue dans l'air froid de la nuit derrière les vitres – la Comtesse Isolde de Maun ! Ses lèvres rouge sang affichent un sourire cruel, révélant ses longues canines, puis elle vous hypnotise à nouveau de son regard charmeur. Tandis qu'une voix persuasive dicte ses ordres à votre esprit, vous ne pouvez vous empêcher, d'avancer, d'ouvrir la fenêtre et d'inviter la Comtesse dans la salle. « Très bien, mon petit » murmure-t-elle. « Vous m'avez parfaitement servie. Avant le Cadre Infernal, je recherchais un moyen d'étendre mon influence sur la contrée, mais à cause du rituel que nous avons célébré cette nuit là, il y a tant d'années, le Comte Varcolac de la Maison Wulfen m'a eu en son pouvoir, moi et les autres. Aussi longtemps qu'il vivait, et que le démon le protégeait, je ne pouvais agir contre lui, Serpensia ne le pouvait non plus, ni la Veuve Aranaea, ni l'Abbé. Mais maintenant que vous, l'un de ceux de sa propre lignée, l'avez éliminé, je suis libre de prendre le contrôle de toute la Lupravie ». Vous êtes sous l'emprise de la Dame Vampire de Maun et vous l'avez été depuis qu'elle vous a charmé dans sa tour. Il n'y a rien que vous puissiez faire pour l'arrêter, vous êtes complètement sous son influence. Le Comte Varcolac est peut-être mort, mais la Lupravie reste sous l'emprise du mal, à présent sous la direction de la Maison de Maun et de la Vampiresse Isolde. Vous la servirez loyalement, en tant que son petit loup. Ironiquement vous avez réussi à vous débarrasser de la Malédiction du Loup-Garou pour tomber sous un autre joug, celui du Vampire qui tient votre esprit entre ses griffes. Vous avez échoué. Votre aventure s'achève ici.

Avec une cible aussi massive et une distance aussi courte, il vous était presque impossible de manquer la créature. Le bâton s'enfonce profondément dans le torse de l'énorme golem, mais il ne parvient même pas à ralentir la chose. Avec des pas saccadés, il continue à s'approcher de vous. À cet instant, la foudre frappe à nouveau le moulin, des flashes d'énergie brute fusent un peu partout dans le laboratoire, brisant les quadrants de verre et allumant de multiples foyers dans la pièce. La décharge finit par atteindre le bâton fiché dans le golem avec des conséquences dévastatrices. Le monstre artificiel se fige et tout son corps est pris de tremblements convulsifs tandis que la puissance de l'orage traverse ses composants métalliques. La chair morte qui le compose commence à griller, virant au noir tandis que ses parties métalliques fondent et fusionnent ensemble. Finalement, l'immonde golem tombe à la renverse et s'écrase lourdement sur le sol du laboratoire. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir éliminé un tel ennemi sans avoir combattu, puis rendez-vous au **169**.

À votre gauche, à la base du mur, là où il rejoint la roche naturelle, se trouve une sorte de caniveau avec des barreaux rouillés et couverts de mousse. Une odeur nauséabonde, mélange d'effluves âcres et de détritux moisis, s'élève du tunnel derrière les barreaux. Même sans vos sens développés de lycanthrope, la puanteur vous aurait arraché des larmes. Vous testez la résistance des barreaux, et avec un peu d'efforts, ils se tordent dans leurs cavités. Vous ne vous risquerez pas à escalader le mur dans l'obscurité, ni ne passerez une nouvelle nuit dehors, car à cette altitude, la température chute rapidement. Si vous désirez pénétrer dans cet endroit, vous allez devoir entrer dans le caniveau (rendez-vous au [39](#)), ou sonner la cloche (rendez-vous au [58](#)).



Vous agrippant fermement aux pierres, sur le rebord du puits, vous descendez prudemment dans les ténèbres. Il y a beaucoup de prises où s'accrocher, mais les pierres de la paroi sont humides et glissantes. L'air empesté la moisissure, une odeur de champignon en décomposition. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous atteignez le fond du puits sans encombre (rendez-vous au [221](#)). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).



C'est la fin, vous ne pouvez plus contrôler la bête, la lycanthropie a renforcé son emprise sur votre métabolisme. Vous poussez un hurlement intense alors que vos os craquent et se déforment et que la douleur vous submerge. Votre corps grandit, vos membres s'allongent, votre visage se métamorphose en un long museau. Vous êtes devenu la créature que vous avez si longtemps et si durement combattu. Vos vêtements et armures de cuir craquent et se déchirent sous la pression de votre chair en pleine mutation. Un pelage de loup ne tarde pas à recouvrir tout votre corps (vous perdez 2 points de CHANCE, puis augmentez votre score actuel et de départ d'HABILETÉ de 1 point ainsi que votre score actuel et de départ d'ENDURANCE de 2 points). Lâchant l'arme que vous portiez et hurlant sous l'emprise d'une rage bestiale, vous avez encore vaguement conscience que le Comte Varcolac est à l'origine de la malédiction. Vous vous jetez, dans votre nouvelle forme de Loup-Garou, sur Varcolac déterminé à vous venger. Notez le code *Emrofsnart* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **189**.

« Venez ! Venez ! » crie le Maître du Cirque, avec une expression de marchand de bazars sur le point de perdre un client. « Apprivoisez Grendel le Sauvage, contemplez le croisement contre-nature entre la beauté féminine et le reptile qu'est Serpensia la Femme Serpent. Visitez le Hall des Miroirs hanté, émerveillez-vous devant les poupées du Maître des Marionnettes ou devant la mystérieuse Madame Zelda qui pour quelques pièces, prédira votre avenir. Tout pour votre plaisir se trouve ici au Cirque ! » Le regard fixe et hypnotisant du petit homme finit par se poser sur vous et vous vous retrouvez incapable de détourner les yeux. Tirez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, quelque chose vous a fait changer d'avis et vous décidez d'aller voir le Cirque après tout, rendez-vous au **134**. Si le total est supérieur, rendez-vous au **90**.

Vous faites un autre pas, votre botte s'enfonce dans la terre spongieuse et vous vous embourbez jusqu'à la cuisse. Votre élan vous porte en avant et bientôt vous vous retrouvez enlisé jusqu'à la taille dans la vase puante d'un marais de tourbe. Les herbes et la mousse se sont développées au-dessus de cette parcelle de terre marécageuse, masquant les dangers du marais. Vous vous retournez à plusieurs reprises, essayant de trouver le moyen de sortir de ce mauvais pas, mais vos gesticulations ne font qu'empirer les choses. Vous vous êtes enfoncé jusqu'à la poitrine quand vous remarquez une longue racine dépassant d'une touffe d'herbe sur laquelle pousse un buisson nouveau. Essayant de tirer le maximum de la terre molle sous vos pieds, vous vous penchez en avant, sollicitant chaque muscle afin d'atteindre la racine, pour vous sortir de là. Tirez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au **128**. Si le total est supérieur, rendez-vous au **84**.

Tandis que le soleil continue sa course dans le ciel, vous grimpez toujours plus haut dans les collines boisées pendant que les nuages se rapprochent. Lors de votre périple, vous ne remarquez aucune trace de la Bête, en fait, vous ne distinguez que rarement des signes de vie dans ce paysage désolé. Dans les bois à la base des collines, les chants d'oiseaux se sont tus il y a longtemps de cela. Vous arrivez en vue d'un corps de ferme isolé et lorsque vous parvenez à la hauteur des bâtiments, dont les toits de chaume sont dégarnis et les murs délabrés, le tonnerre résonne sur les collines et l'orage éclate sans prévenir. Ce qui a commencé comme une douche devient un déluge torrentiel en quelques minutes. Allez-vous chercher refuge dans la ferme (rendez-vous au [53](#)), ou allez-vous faire demi-tour et retourner à Vargenhof (rendez-vous au [483](#)) ?

L'aube pointe lorsque vous quittez le Cirque. Vous soignez les éventuelles blessures qui pourraient encore vous faire souffrir et vous pouvez manger un Repas (si vous le désirez), puis vous décidez qu'il est temps de quitter Balci. Pressant le pas vers l'est, deux routes se présentent à vous. Souhaitez-vous voyager sur la grande route menant à Vargenhof (rendez-vous au [144](#)), ou suivrez-vous, plutôt, le chemin moins emprunté qui mène au sud-est dans la forêt (rendez-vous au [508](#)) ?

Vous êtes repoussé par les charges incessantes du Molosse et vous vous retrouvez en équilibre précaire au bord de l'escarpement. Le chien monstrueux se lance une nouvelle fois vers vous pour attaquer et, involontairement, vous reculez d'un pas. Votre talon ne repose plus sur rien et vous tombez à la renverse, dégringolant de la falaise. La dernière chose que vous voyez, avant que votre corps ne s'écrase, déchiqueté sur les rochers en contrebas, est la gueule du Molosse démoniaque. Votre aventure s'achève ici.

Les gouttes résonnent de manière régulière, *plic, plic, plic*, en tombant dans la caverne qui abrite le bassin, c'est l'endroit où vous vous trouvez à présent. Formé d'une cavité naturelle dans le sol rocheux, se trouve un grand lac d'eau cristalline et froide. Dans l'obscurité, ce bassin ressemble à un immense miroir noir, dont la surface n'est perturbée que par les gouttes qui s'échappent du plafond rocaillieux et viennent frapper les eaux calmes. Si vous désirez boire l'eau de bassin naturel, rendez-vous au [185](#). Sinon, qu'allez-vous faire ? Allez-vous prendre :

Rendez-vous au [97](#).

Le tunnel accessible à partir d'un trou dans le sol de la caverne ?

Rendez-vous au [14](#).

La fissure apparente sur l'un des murs de la caverne ?

Rendez-vous au [142](#).

Le passage au sol chaotique, dont l'entrée est presque triangulaire ?

Rendez-vous au [159](#).

Le tunnel venteux et tortueux ?

Rendez-vous au [70](#).

Le passage au cristal vert ?



Ulrich s'agenouille à côté de la femme, roulée en boule devant vous. Il tâte son pouls. Un instant plus tard, il se relève et secoue la tête, le menton sur la poitrine. Avant qu'il ne parle, vous savez déjà ce qu'il dira : « Nous arrivons trop tard, elle est partie ». Vous n'avez pas besoin de demander qui était cette femme, depuis l'instant où vous avez vu la maisonnette et entendu Ulrich crier le nom de Grand-Mère, vous aviez pressenti le drame qui s'est joué ici. C'était bien la maison de Grand-Mère Zekova la sage, la seule personne qui aurait pu vous aider, et maintenant elle est morte. « Il n'y a rien de plus que nous puissions faire ici mon ami » dit Ulrich. « Mais nous pouvons venger le meurtre de Grand-Mère Zekova en pourchassant son assassin ! »

Vous sortez une fois de plus dans la nuit, déterminé à vous venger du fou et mettre un terme au cauchemar qu'est devenue cette nuit maudite. Vous dévalez un chemin parsemé de racines crochues avant d'entendre des cris et des hurlements dans le lointain. Soudain un grognement sourd résonne derrière vous, vous vous retournez à temps pour entrapercevoir le monstrueux Loup Noir bondir d'entre les arbres depuis les ténèbres. Mais cette fois, la victime c'est Ulrich, la créature veut sa revanche. Vous entendez un craquement sec et Ulrich hurle de douleur tandis que le loup lui déchire la gorge. Le bûcheron s'effondre sur le sol. Vous contemplez la scène avec horreur, paralysé durant quelques instants. Le loup s'écarte du corps d'Ulrich, et vous réalisez qu'il se tient à présent debout sur ses pattes postérieures, cette créature n'est pas un loup. Son corps bien qu'il soit toujours couvert d'un épais pelage noir, ressemble davantage à celui d'un homme, mais il arbore le museau et les oreilles d'un loup. C'est une sorte d'hybride entre l'humain et la bête. Ses babines retroussées révèlent des crocs ensanglantés, le Loup-Garou Noir pousse un grognement bestial empli de menace, puis s'avance vers vous. Vous n'avez pas d'autre choix que de le combattre.

### LOUP-GAROU NOIR

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

La bête ne fuira pas ce combat et vous non plus. Ce sera une lutte à mort. Si vous l'emportez, rendez-vous au [229](#)

Tandis que vous observez les alentours, votre vue se brouille momentanément puis revient aussitôt à la normale. Mais, une lumière orangée éclaire à présent la pièce, des torches enflammées sont apparues dans les braseros des murs. Ce n'est pas tout, vous n'êtes plus seul, cinq autres personnages vous ont rejoint. Ils se tiennent tous à quelques centimètres de l'extrémité du puits, le regard fixé sur le trou béant. Ces gens psalmodient la même incantation encore et toujours, des mots étranges qui vous sont totalement inconnus, mais empreints semble-t-il, d'un grand pouvoir. Ils exécutent une sorte d'invocation, les échos de leurs chants et de leurs voix créent une forte résonance qui emplit toute la pièce. Aucune de ces personnes ne semble remarquer votre présence, et tandis qu'elles exécutent leur sinistre rituel, vous examinez chaque individu tour à tour. Votre regard se pose en premier sur une belle femme aux cheveux noirs dont l'un des sourcils est relevé, elle porte un court corset noir et une longue robe en velours. La seconde personne est une femme plus jeune, les cheveux couleur platine, elle affiche des traits nettement aristocratiques, son visage mince est dissimulé derrière les plis d'une cape en velours. Puis vient un moine, vous ne voyez que la peau blanche de ses mains et de son visage, le reste du corps est enfui sous une grosse bure à capuche. Ensuite, une autre femme qui porte une robe couleur bleue nuit ornée d'étoiles et de lunes, plusieurs talismans sont pendus à des chaînes autour de son cou, elle est apparemment versée dans les arts occultes. La dernière personne est un homme, grand, les cheveux couleur plumes de corbeau, il est musclé et porte une chemise voyante ouverte jusqu'à la taille, ainsi qu'une jaquette en velours usée. Ses cheveux noirs retombent comme une épaisse crinière sur ses épaules, une mèche blanche zèbre sa chevelure. Chacun de ces individus tient quelque chose dans ses mains, l'homme ressemblant à un loup porte une épée brillante, l'extrémité de la lame effleure le rebord du puits. Il jette soudain l'arme dans le trou noir, et les autres l'imitent aussitôt en sacrifiant eux aussi, une relique de leur vie passée. Leur chant devient plus intense et leurs voix sont accompagnées d'un grondement qui s'élève des profondeurs du puits, une fumée noire et épaisse sort des entrailles de la terre. Quelque chose a été appelé du fond de l'abîme... Puis le silence revient, aussi soudain qu'un coup de tonnerre, laissant planer l'écho de ce qui vient de se passer. Les lumières disparaissent, les ténèbres reviennent et votre vision est terminée. Rendez-vous au [214](#).

De frustration, vous lancez le candélabre en fer vers le Miroir d'Obsidienne, espérant de cette façon révéler ses secrets ou au pire, passer votre colère. Le verre noir explose en une myriade d'éclats tranchants, tout comme votre reflet. Au même instant, vous êtes criblé de minuscules morceaux de verre et tombez à genoux. Hoquetant de douleur, vous discernez votre reflet dans un petit éclat d'obsidienne. Il y a quelque chose de bestial dans l'expression qui grogne de rage en face de vous. Votre acte irréfléchi vous fait endurer la Malédiction du Miroir. Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE que le chiffre obtenu. Si vous êtes toujours vivants, vous gagnez 1 point de MUTATION. Il n'y a rien de plus ici et vous rejoignez la Salle des Cartes pour y franchir l'autre porte (rendez-vous au [321](#)).

Vous vous agenouillez près du corps du Loup-Garou, votre lanterne dans une main et votre épée dans l'autre. Devant vous, l'animal entame son ultime métamorphose. Vous regardez, consterné, la créature perdre la plus grande partie de ses poils noirs et le corps prendre une teinte de peau rosée, il ne reste plus finalement que le cadavre d'un homme aux cheveux noirs, longs et hirsutes à qui il manque la main gauche.

Soudain, vous entendez une respiration rauque derrière vous, vous vous retournez pour vous retrouver nez à nez avec ce qui semble être un grizzli enragé.

*Tournez la page...*



Vous remarquez qu'il porte les vêtements du bûcheron, ceux-ci sont en lambeaux. Il vous faut quelques instants pour réaliser l'horrible vérité sur ce qui s'est passé avant que l'Ours-Garou ne soit sur vous, ses

griffes aussi tranchantes que des lames d'acier, prêtes à vous découper lambeau par lambeau. La bête profite de cette hésitation pour vous lacérer la chair d'un coup de patte (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous n'avez pas le choix, vous devez affronter votre ancien compagnon.

## OURS-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si l'Ours-Garou vous blesse trois fois ou plus, ajoutez 1 point à votre score de MUTATION. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **200**.

Le serviteur de la Comtesse vous prend par surprise, en agrippant vos épaules de ces mains griffues. Grâce à ses deux puissantes ailes de chauve-souris, la créature vous emporte dans les airs au niveau du dôme de la pièce. Lorsque vous êtes suffisamment haut, elle utilise sa force pour vous propulser vers le sol. Vous vous écrasez sur le marbre froid et vos os craquent sous la violence de l'impact. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ (à moins que vous ne possédiez la capacité *Célérité*, auquel cas vous perdez seulement 3 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à cette chute, vous devez poursuivre le combat contre la Chauve-Souris-Garou. Si vous gagnez, rendez-vous au 68.

La maisonnette tout entière tremble tandis qu'un animal se jette sur la porte et tente de la fracasser. Les loups attaquent la chaumière de toute part, tentant de forcer un passage. Vous allez devoir défendre le refuge de Grand-Mère Zekova des assauts déterminés des créatures.

Il y a trois ouvertures, la porte par laquelle vous êtes entré et deux fenêtres. Ulrich, Grand-Mère Zekova et vous-même devrez garder chacun, un de ces accès. Choisissez qui protège quoi. Huit loups tenteront d'entrer, tirez un dé pour chaque loup. Sur un résultat de 1 ou 2, le loup charge la porte ; sur 3 ou 4, il attaque la première fenêtre ; sur 5 ou 6, la créature se jette sur la seconde fenêtre. La porte peut encore résister à une attaque de loup, Ulrich pourra tuer deux loups avant qu'un animal ne réussisse à le contourner et pénétrer dans la maisonnette. Grand-Mère Zekova pourra neutraliser un loup avec une poêle à frire qu'elle a saisie avant que les autres loups ne s'introduisent par son accès. Tous les loups qui vous attaqueront, le feront un seul à la fois, vous ajouterez 1 point à votre Force d'Attaque car vous défendez un accès exigü.

## LOUPS

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous remportez tous vos combats, vous devrez vous occuper des autres loups qui auraient pu entrer dans la maisonnette. Une fois que vous avez éliminé les loups restants, la meute découragée s'enfuit. La vieille femme se tourne alors vers vous, son regard scrutant votre esprit : « Dites-moi en plus à propos de la créature qui vous a attaqué », dit-elle. Si vous possédez une chevalière en or, rendez-vous au [369](#). Sinon, rendez-vous au [326](#).





Vous faites demi-tour et revenez sur vos pas parmi les tas de ruines éparpillées un peu partout. Vous parvenez juste à l'entrée de cet endroit, quand tout à coup, un bruit de crissements et de crépitements se fait entendre tout autour de vous. Des cafards noirs iridescents grouillent sur la terre humide à vos pieds, tandis que de longs mille-pattes se faufilent entre les briques des murs. Des coléoptères brillants, presque luminescents, sortent des ténèbres en flottant dans l'air. Le sentiment d'être observé par une présence maléfique s'intensifie, tandis que face à vous, les cafards, les mille-pattes, les vers et les araignées surgissent de l'obscurité, grouillant et rampant les uns sur les autres, formant ainsi un tas d'insectes frénétique à vos pieds. En quelques secondes, cette masse de vermines se transforme en un monticule palpitant de créatures répugnantes. Soudain, grâce à la présence maléfique qui hante ces ruines, la masse grouillante se redresse pour adopter une forme vaguement humanoïde. La Nuée de Vermines se rapproche de vous en tendant des mains répugnantes formées de cafards qui gesticulent. Quelque part dans cette masse d'insectes vous distinguez ce que vous prenez pour une tête dans laquelle une horrible bouche s'ouvre, mais aucun son ne s'en échappe. La seule chose que vous entendez est le grouillement perpétuel des petites créatures qui composent le corps de cette chose. Vous allez devoir combattre cette manifestation étrange de la présence maléfique qui hante ces ruines.

### NUÉE DE VERMINES

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : (voir ci-dessous)

Pour déterminer le score d'ENDURANCE de la Nuée de Vermines, tirez un dé et ajoutez 5 au résultat, si vous obtenez un 6 sur le dé, ajoutez également 1 point d'HABILETÉ à la Nuée de Vermines. Si vous remportez ce combat, la présence maléfique qui maintenait en vie le corps de ce monstre perd son influence, et la Nuée de Vermines se disloque en des milliers d'insectes, de vers et d'araignées qui se rependent tout autour et sur vous. Mis à part un profond sentiment de dégoût, vous ne souffrez de rien de plus. Rendez-vous au [143](#).

En tirant sur les barreaux rouillés, vous finissez par les arracher. Ensuite, après une profonde inspiration, vous rampez dans le tunnel puant. Vous n'êtes pas allé bien loin lorsque le tunnel plonge dans les profondeurs devant vous, et sans pouvoir réagir, vous dérapez sur la boue gluante qui tapisse le boyau. Incapable de contrôler votre descente, vous glissez le long du tunnel dans les profondeurs fétides et obscures. Rendez-vous au [194](#).

« Nous avons peu de temps avant le coucher du soleil » annonce Konrad, « alors, reposez-vous un peu ici et profitez de votre repas ». Le chef du village vous tient compagnie tandis que vous avalez votre bol de ragoût fumant. Votre attention a été attirée par plusieurs choses qu'il a mentionnées venant s'ajouter aux nombreuses questions que vous vous posez déjà. À la fin de votre repas, vous saisissez l'opportunité de demander, à Konrad, plus de détails concernant les troubles de Strigoiva. Allez-vous lui poser des questions sur :

Rendez-vous au [179](#).

Le Cavalier sans Tête ?

Rendez-vous au [157](#).

Le Molosse ?

Rendez-vous au [132](#).

Les autres villages proches de Strigoiva ?

Rendez-vous au [109](#).

Le Hurlant ?

Toutefois, si vous possédez le code *Avokez*, vous pouvez décider de poser une autre question à Konrad en vous rendant au [61](#).

Vous entrez dans la gueule béante de la tente et vous retrouvez nez à nez avec un cracheur de feu exhibant un dragon tatoué sur la poitrine. L'homme plonge une torche enflammée dans sa gorge, la retire et souffle une énorme flamme dans l'air sous les acclamations des visiteurs. « Bienvenue dans le Repère des Curiosités de Crooshank ! » déclare-t-il. Et quelles curiosités ! Tandis que vous déambulez, vous observez un mouton à deux têtes, des jumeaux dont les corps n'ont pas été séparés, et une demi-géante. Puis vous arrivez devant la chose la plus étrange de l'endroit. Dans une grande cage, à l'arrière de la tente, se trouve l'une des plus hideuses et terrifiantes créatures que vous ayez jamais vues. Au-dessus de la taille, elle semble humanoïde, mais en dessous, c'est un long corps de serpent qui se déroule sous vos yeux ébahis, et un gros de surcroît. « Serpensia la Femme Serpent » affiche un panneau en larges lettres rouges au-dessus de la cage. Tandis que vous vous approchez, Serpensia se hisse, avance la tête près des barreaux et secoue sa queue comme un serpent à sonnette. Cette femme serpent est tout sauf naturelle, et un cirque qui exhibe une telle horreur doit être sinistre (notez le code *Egnarté* sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous en avez vu suffisamment, il est temps pour vous de quitter le Repère des Curiosités. Rendez-vous au [167](#).



Prudemment, vous approchez de la faux pour tenter de passer au bon moment. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au **208**. Si c'est un échec, rendez-vous au **447**.

Vous faites rapidement demi-tour et vous vous élancez loin du chef qui bondit à votre poursuite, les griffes prêtes à vous écorcher. Vos réflexes sont-ils meilleurs que ceux de ce prédateur mortel ? Lancez deux dés, si le total est inférieur ou égal à votre HABILETÉ, rendez-vous au 191. S'il est supérieur, rendez-vous au 254

Vous suivez le couloir jusqu'à ce qu'il débouche sur une arche ouverte dans le mur à votre droite. Vous la traversez et vous retrouvez dans la cour d'un cloître. Face à vous se dresse l'impressionnante et oppressante façade de l'église de l'Abbaye. À votre droite, une autre arche vous ramène à l'entrée principale du complexe, et à votre gauche, dans le mur du cloître, se trouve une porte en chêne fermée. Allez-vous pénétrer dans le sanctuaire de l'Abbaye (rendez-vous au [156](#)), ou tenter d'ouvrir la porte dans le mur à votre gauche (rendez-vous au [356](#)), ou prendre à droite et tenter de vous échapper de cet endroit maudit (rendez-vous au [98](#)) ?

La nuit tombe et avec elle une horde d'araignées géantes émerge de la bouche de la grotte, elles sont en chasse pour leur reine. Les monstrueux arachnides se jettent immédiatement sur vous. Elles sont trop nombreuses et vous n'avez pas la moindre chance de vous défendre. Vous succombez bientôt sous les innombrables morsures venimeuses. Votre aventure s'achève ici.



Vous poursuivez votre route à travers les bois, rien ne vient vous déranger, ni homme ni bête. Les hêtres et ormes autour de vous sont étrangement silencieux. À moitié dissimulé par les troncs noueux aux branches emmêlées, le soleil poursuit sa course jusqu'à atteindre l'horizon et se colorer de teintes rouge-orangé. Lorsque le crépuscule touche à sa fin et que la lune se lève, vous arrivez en vue d'un embranchement au milieu de la forêt. À votre grande surprise dans ce lieu si isolé, une pancarte se dresse et affiche les noms de quatre villes sur des panneaux qui pointent aux nord-ouest, sud-ouest, nord-est et sud-est, respectivement vous lisez : Balci, Strigoiva, Vargnehof et Maun. Vous voyagez déjà depuis l'ouest et devinez que votre destination se trouve à l'est, vous délaissez les chemins menant, en arrière, à l'ouest ou à travers la forêt. Il ne vous reste que deux directions possibles. Vous avez entendu beaucoup de contes sur ce qui arrive, lors des heures sombres, aux malheureux voyageurs qui passent trop de temps devant des embranchements tels que celui-ci. Allez-vous vous diriger vers le nord-est vers Vargnehof, tracé en lettres gothiques sur un panneau plus imposant que les autres (rendez-vous au [490](#)), ou suivre le chemin du sud-est qui vous mènera à Maun (rendez-vous au [438](#)) ?



« Comte Varcolac, je n'ai pas risqué ma vie à travers toute la Lupravie pour me laisser corrompre et louer le mal cruel qui étreint cette contrée d'une poigne sanglante ! déclarez-vous. « Je suis venu ici pour vous tuer afin de libérer la Lupravie et sauver mon âme de la Malédiction du Loup-Garou ».

« De belles paroles » répond Varcolac, « mais j'ai vécu longtemps avec la bête et j'ai appris à la dompter pour jouir de ce don à la perfection, bien que vous ayez aussi embrassé son pouvoir, vous n'êtes pas de taille. Comment espérez-vous m'abattre, moi le Comte Varcolac, Prince de Lupravie, Seigneur Wulfen ? » Le Comte claque soudain des doigts et ses énormes loups s'avancent vers vous, heureux de pouvoir vous mettre en charpie. Si vous possédez la capacité *Hurllement Sauvage*, rendez-vous au [247](#). Sinon, vous allez devoir combattre ces créatures ensemble si vous souhaitez atteindre Varcolac.

### Premier GRAND LOUP

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

### Second GRAND LOUP

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous tuez les gardes du corps de Varcolac, rendez-vous au [513](#).

Vous faites confiance à votre instinct, Katya guide les chevaux sur le nouveau chemin. Vous grimpez sur le toit de la diligence tandis que celle-ci rebondit sur les racines et les nids de poule qui sont autant d'obstacles sur la route, vous vous agrippez tant bien que mal tentant de ne pas tomber. Il semblerait que votre stratagème fonctionne, les bruits de la meute à vos trousses s'estompent tandis que la diligence poursuit sa course à travers la forêt obscure sur ce chemin moins fréquenté. Finalement, le chemin décrit un large virage dans les bois et va rejoindre la route principale que vous aviez quittée plus tôt. Avec un sentiment d'insatisfaction, vous pensez que vous vous êtes réellement débarrassé de la meute qui vous poursuivait. Rendez-vous au [239](#).

Dans le feu de l'action, le temps s'est ralenti tandis que vous déchargez votre arme, la Bête-Garou semble immobile dans les airs, à mi-saut. Puis, votre projectile atteint sa cible et le temps reprend son cours normal. Avec un hurlement de rage et de douleur, la Bête-Garou retombe sur le toit de la diligence, griffant le bois à quelques centimètres de vous. Rendez-vous au [480](#).

La pratiquante des Arts Sombres est étendue morte à vos pieds, vous aviez raison de ne pas vous fier à cette servante des Puissance Maléfiques, car qui sait quel sortilège elle vous aurait lancé, pendant que vous hésitez (vous gagnez 1 point de CHANCE). La cuisinière ne possède rien qui puisse vous intéresser, mais deux choses vous intriguent : son livre et la concoction qui fermente sur le feu. L'odeur acide et répugnante du chaudron semble s'être quelque peu estompée. Désirez-vous :

Rendez-vous au **338**.

Feuilleter le livre de la cuisinière ?

Rendez-vous au **119**.

Goûter un peu de la concoction qu'elle préparait ?

Rendez-vous au **340**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et prendre l'autre couloir ?

Rendez-vous au **146**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et monter l'escalier qui mène à la double porte ?

*Hurlement Sauvage* – Vous avez développé la faculté de pousser un hurlement semblable à celui du loup. Vous êtes donc maintenant capable d'intimider vos adversaires. Lorsque vous utiliserez cette nouvelle capacité en combat, vous pourrez réduire la Force d'Attaque de votre adversaire de 1 point. Toutefois, votre hurlement restera sans effet contre les créatures magiques, les constructions artificielles et les morts-vivants. Notez cette nouvelle capacité sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d'être noté en dernier.



Même si les pouvoirs de domination de la femme commencent à agir sur vous, une part persistante de votre subconscient vous hurle de détourner les yeux. La Dame de Maun tente de vous subjuguier à l'aide de son regard hypnotique. Avec toute l'énergie de votre volonté, vous vous efforcez de regarder ailleurs, vous libérant ainsi de l'enchantement de la Comtesse. Elle pousse un cri semblable à celui d'un chat sauvage, frustrée de n'avoir pu vous envoûter, puis recule. « Très bien » crache-t-elle, « voyons quelle sorte de créature vous êtes réellement ». Elle lance un regard cinglant à son serviteur : « tue l'intrus, extermine cet animal » dit-elle avec une froide méchanceté.

Le serviteur de la Comtesse se place entre vous et sa maîtresse. Il ouvre la bouche et lâche un cri strident. Vous fixez l'homme décharné tandis que ce dernier subit une hideuse et terrifiante transformation. Ses membres se plient et se tordent, ses bras se contractent, tandis que les os de ses doigts s'allongent, des membranes de peau pareille à du cuir poussent entre ceux-ci. Les oreilles de l'homme deviennent pointues et très larges et son nez est remplacé par un affreux museau. Son corps à présent entièrement recouvert de poils rêches fait éclater ses vêtements. Ce n'est plus un homme mais une chauve-souris monstrueuse dont l'envergure atteint trois mètres cinquante.

*Tournez la page...*



Le serviteur de la Comtesse Isolde plonge sur vous et tente de vous agripper de ses pieds griffus. La Chauve-Souris-Garou est suspendue dans les airs au-dessus de vous et vous repousse avec ses battements d'ailes. Vous répondez avec votre propre arme.



## CHAUVE-SOURIS-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si la Chauve-Souris-Garou remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous au **36**. De plus, si la Chauve-Souris-Garou vous blesse plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION car la lycanthropie du monstre accélère la propagation de la maladie dans votre corps. Si vous réussissez à tuer le serviteur, rendez-vous au **68**.

Cette ferme a quelque chose de plutôt déplaisant, elle a été abandonnée à son sort et où que vous portiez le regard, vous ne voyez que champs négligés et herbes hirsutes. La prudence en tête et tandis que la pluie frappe le sol autour de vous, allez-vous : vous approcher de la ferme en empruntant le chemin boueux qui y conduit directement (rendez-vous au [420](#)), ou prendre par le champ de blé (rendez-vous au [460](#)), ou passer à travers le pâturage terreux à droite de la route (rendez-vous au [392](#)) ? Ou si vous préférez faire demi-tour et quitter cet endroit (rendez-vous au [483](#)).

Le stand de Plumbus Gelt propose tout un éventail de potions dans des fioles en verre ainsi que d'autres accessoires pour monter l'atelier du parfait petit alchimiste. Vous y voyez un chaudron à combustion lente, un pilon avec son mortier et des lingots de métal brut. Vous engagez la conversation avec l'alchimiste excentrique – vêtu d'une robe, la chevelure hirsute et les sourcils roussis – qui vous révèle bien volontiers les propriétés de ces articles ainsi que leurs prix. Vous pouvez acheter chacun des objets de la liste ci-dessous, si vous possédez suffisamment d'argent (ainsi que tout autre matériau qui vous serait demandé) :

*Coût : 4 Pièces d'Or*

*Potion de Soins :*

Boire cette potion restaurera vos points d'ENDURANCE à leur niveau de départ et réduira votre score de MUTATION de 2 points.

*Coût : 6 Pièces d'Or*

*Élixir d'Expertise :*

Cette potion restaurera vos points d'HABILETÉ à leur niveau de départ et augmentera votre Force d'Attaque de 1 point pour le premier combat que vous mènerez après avoir bu l'élixir.

*Coût : 5 Pièces d'Or*

*Potion de Chance :*

Une fois avalée, cette potion restaurera vos points de CHANCE à leur niveau de départ. La première fois que vous Tenterez votre Chance après avoir bu la potion, vous ne tirerez pas les dés, vous serez automatiquement Chanceux et vous ne perdrez pas 1 point de CHANCE.

*Coût : 4 Pièces d'Or*

*Balles en Plomb :*

Vous pouvez acheter des lots de 6 balles en plomb que vous utiliserez avec un pistolet à poudre. Si vous possédez déjà une telle arme, vous savez comment vous en servir.

*Coût : 6 Pièces d'Or et un objet*

*Balles en Argent :*

Si vous possédez un objet en argent (comme une Dague en Argent, une Croix en Argent ou des Chandeliers en Argent), l'alchimiste pourra faire fondre le précieux métal pour vous constituer 6 balles en argent. Plumbus fondra un maximum de deux objets en argent pour vous car le processus est relativement laborieux et cela ne lui laissera pas le temps de faire plus de douze balles au total.

*Coût : 5 Pièces d'Or*

*Cadenas en Fer :*

Ceci est un gros cadenas en fer avec son trousseau de clés.

*Coût : 4 Pièces d'Or*

*Clé en Bronze :*

Plumbus ne se souvient plus comment il est entré en possession de cette clé, ni ce qu'elle ouvre. La clé est grosse et finement ouvragée, incrustée de filigranes en argent. Elle doit certainement avoir une certaine valeur.

Lorsque vous aurez terminé vos achats, vous pouvez continuer à flâner dans le marché à la recherche d'autres pièces d'équipements éventuels (rendez-vous au [170](#)), vous joindre au groupe de chasseurs devant le hall de réunion (rendez-vous au [201](#)), ou quitter la ville sans attendre (rendez-vous au [507](#)).

À travers le brouillard, vous discernez occasionnellement les ombres déformées des arbres de la lande. Vous n'arrivez même plus à utiliser les buttes rocheuses ou les flaques boueuses du marécage comme points de repère. De mystérieux gémissements étouffés et des échos de coassements ajoutent à l'étrange atmosphère de la lande. Essayer de rebrousser chemin maintenant serait aussi vain que de continuer votre errance au hasard. Vous pressez- e pas et, après une heure, vous êtes complètement perdu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [272](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [27](#).

La Tour de Maun, domaine fortifié et interdit de la Comtesse Isolde, se dresse sur un escarpement rocheux et domine le village englouti par l'ombre de la sinistre construction. Le soleil s'est déjà couché lorsque vous arrivez devant la tour et vous êtes surpris de trouver l'entrée sans aucune surveillance. Vous traversez le pont qui enjambe le ravin et pénétrez dans une cour aux murs dressés contre la tour sombre. Un grognement soudain vous fait sursauter, mais vous vous étiez préparé à être reçu. Deux énormes chiens efflanqués, l'air affamé, surgissent de l'obscurité croissante et s'arrêtent à quelques mètres de vous. Les animaux portent un collier garni de pointes en fer et leurs poils sont raidis par le sang séché. Les chiens vous observent avec leurs yeux rouges, leurs babines se retroussent révélant de longues et horribles canines. Il y a quelque chose de maléfique et de surnaturel dans ces animaux. L'instant suivant, ils bondissent pour vous attaquer. Si vous possédez la capacité *Hurllement Sauvage* et que vous souhaitez l'utiliser maintenant, rendez-vous au 71. Sinon, vous devrez vous préparer à affronter les terribles crocs et griffes à l'aide du tranchant de votre lame.

### Premier CHIEN SANGUINAIRE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

### Second CHIEN SANGUINAIRE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous remportez votre combat contre les chiens assoiffés de sang, vous pouvez vous approcher de l'entrée de la tour elle-même (en vous rendant au 102). Toutefois, avant que vous ne le fassiez, si la bataille a duré plus de six Assauts, vous ajoutez 1 point à votre score d'ALARME. De plus, si vous avez été blessé trois fois ou plus, vous gagnez 1 point de MUTATION.

« Puis c'est à cet instant que les loups ont attaqué » expliquez-vous, arrivant à la fin de votre récit. « Leur chef était une monstrueuse bête noire d'un genre que je n'avais encore jamais vu et que je ne souhaite pas rencontrer à nouveau, il m'a mordu ici », dites-vous en désignant votre épaule. Sans vous laisser le temps de continuer, l'homme écarte soudain votre tunique pour voir la morsure du loup de ses yeux. Il a un sursaut d'horreur et recule d'un pas. Baissant la tête vers la blessure, vous ne pouvez retenir un hoquet de dégoût en remarquant les poils noirs qui poussent sur la peau à vif de la plaie (ajoutez 1 point à votre score de MUTATION).

« Allez-vous-en d'ici ! » vous lance le villageois, empreint de crainte et d'hésitation. « Quittez Strigoiva maintenant et ne revenez jamais ! » Allez-vous faire comme l'homme vous l'ordonne (rendez-vous au [202](#)), ou essaieriez-vous d'expliquer que les circonstances ont fait de vous une victime comme n'importe qui, et tenter de le persuader que vous ne leur voulez aucun mal (rendez-vous au [246](#)) ?

Quand vous tirez sur la corde, une cloche se met à sonner quelque part à l'intérieur de l'enceinte. Après plusieurs minutes, rien ne se passe, vous essayez à nouveau. Cette fois, vous entendez le bruit de sandales sur la pierre se rapprocher de la porte. Le son d'une barre métallique que l'on tire vous parvient, puis les gonds grincent tandis que la porte s'ouvre. Un moine en bure noire se tient devant vous, son visage entièrement dissimulé par la capuche qui le coiffe. « Bonjour, voyageur » dit le moine, « Qu'est-ce qui vous amène cette nuit à l'Abbaye des Moines Noirs ? » Qu'allez-vous répondre ? Allez-vous :

Rendez-vous au **129**.

Dire au moine que vous êtes un voyageur solitaire qui a besoin d'un toit pour la nuit ?

Rendez-vous au **75**.

Admettre que vous parcourez la contrée à la recherche d'un remède à la lycanthropie que vous avez contractée ?



« Par ici », chuchote le mendiant tandis que vous le suivez dans l'allée. Il se faufile dans un passage étroit entre deux bâtiments et, au bout de l'allée, il retire un morceau de sac en tissus qui dissimulait une grille. Il l'ouvre d'un coup sec et descend dans l'obscurité. « Venez », appelle-t-il d'en bas. Le terrible grognement s'amplifie à l'autre bout de l'allée, vous décidez alors de vous engouffrer dans le trou à la suite du vieil homme, refermant la grille au-dessus de vous.

« Par ici », appelle le mendiant, trottant le long du tunnel d'égout puant dans lequel vous vous trouvez à présent. Vous n'avez pas d'autres alternatives que de le suivre, vous lui emboîtez le pas, presque plié en deux et demandez « où allons-nous ? Est-ce loin ? ». « Ça devra être le plus loin possible » ricane l'homme et il se tourne vers vous. Vous contemplez horrifié son corps changer de forme, son visage s'allonge en un museau prononcé, ses oreilles deviennent pointues, ses doigts et ses orteils se hérissent de griffes et une queue sans poil lui pousse au bas de la colonne vertébrale. Votre supposé sauveur a voulu faire de vous sa propre proie. Avec un cri perçant, le Rat-Garou attaque.

## RAT-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si le Rat-Garou vous blesse plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous le tuez, vous apercevez le ciel gris à travers une autre grille au-dessus de votre tête. Vous grimpez des échelons rouillés jusqu'à la grille et vous l'ouvrez. Vous tentez d'évaluer l'endroit où vous vous trouvez à présent. Rendez-vous au **390**.

En dépit de tous les efforts que vous avez dû consentir toute la journée, vous vous lancez dans un sprint effréné. En guise de protestation, vos muscles vous brûlent atrocement. Vous détez le long de la route, la fatigue laissant peu à peu la place à une montée d'adrénaline qui décuple votre énergie. Mais vous entendez toujours les sabots martelant le sol derrière vous qui se rapprochent à chaque seconde. Le souffle haletant du cheval se mêle au rire hystérique du cavalier. Le cheval fantôme parvient à votre hauteur et son cavalier vous décoche un violent coup de botte dans le dos, vous êtes littéralement catapulté quelques mètres plus loin, le nez dans la boue. Votre jambe est entaillée par un silex à moitié enfui (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Le cavalier fantôme continue sa course devant vous sur la route, puis disparaît comme un nuage de brume dispersé par la brise nocturne. L'écho de son rire résonne encore durant quelques instants. Vous vous relevez et clopinez le long des cent derniers mètres qui vous séparent de l'auberge relais. Rendez-vous au 6.

En vous remémorant les histoires que vous a raconté Grand-Mère Zekova, allez-vous demander au chef du village s'il sait quoi que ce soit à propos de :

Rendez-vous au **283**.

La Maison Wulfen et le Prince Garoul le Fou ?

Rendez-vous au **318**.

Le village de Wulfenstein ?

Rendez-vous au **339**.

Les Loup-Garous qui hantent la contrée ?



Straub, le bourgmestre se livre à une terrifiante transformation. Ses vêtements se déchirent tandis que son corps se métamorphose et devient méconnaissable. Le bourgmestre avait dû cacher ses vêtements à proximité, ce qui explique que lorsque vous et Katya l'aviez poursuivi jusqu'à Vargnehof, il ait eu le temps de s'habiller et de ne pas éveiller les soupçons. Maintenant que son terrible secret est éventé, la Bête-Garou de Vargenhof n'a plus rien à perdre et tout à gagner s'il peut s'enfuir. Le monstre vous ignore et se taille un chemin à coups de griffes parmi les quatre autres hommes. Trucidant et écorchant ses anciens compagnons paralysés par la peur, la Bête-Garou sort à la volée du hall de réunion avec vous à ses trousses. Courant sur ses quatre pattes, l'énorme Bête vous distance aisément. Elle disparaît dans la nuit en empruntant la route qui conduit au nord-est vers les Montagnes Orsov. Soudain vous entendez le bruit de sabots ferrés qui frappent le sol, de roues qui passent sur les pavés, le cliquetis d'un harnais et le hennissement de chevaux, puis Katya se trouve à côté de vous menant deux chevaux qui tirent une diligence. « Vite, grimpez ! » ordonne-t-elle. Vous continuez à courir, un moment, confus. « C'est la seule chance que nous ayons de rattraper ce monstre et de livrer le Bourgmestre Straub à la justice ! »

« Hiyah ! » crie Katya en fouettant les chevaux de ses rênes et la diligence sort de la ville par la porte principale. La lune se lève, blanche et glacée, derrière les montagnes. Katya lance les chevaux à toute allure le long de la route qui part de Vargenhof et mène à l'endroit le plus reculé de Lupravie – Wulfenstein. Des pins noirs dominant les bords côtés de la route, vous êtes soudain pris d'un doute. Lorsque vous avez quitté Vargenhof, vous et la chasseuse de Garous chassiez la Bête-Garou, mais à présent, vous vous retrouvez à l'extérieur dans une contrée sauvage et hostile. Quand des myriades d'yeux rouges apparaissent entre les arbres sur votre gauche, vous avez le sentiment que la situation a changé. Les loups sont à nouveau sur votre piste, les chasseurs sont devenus les proies. Derrière la meute, vous apercevez la forme noire de la Bête-Garou tandis qu'elle court avec les loups, les guidant vers leur cible – la diligence !

Vous arrivez à une intersection, une seconde route tourne brusquement vers la droite. Allez-vous demander à Katya de prendre cette direction (rendez-vous au [48](#)), ou allez-vous la laisser continuer le long de la route principale (rendez-vous au [166](#)) ?



Le Hall des Miroirs n'est guère impressionnant, il n'est pas très grand et vous voir plus grand et plus mince ou plus petit et plus gros que vous ne l'êtes réellement ne vous amuse pas très longtemps. Plus vous contemplez ces miroirs déformants plus vous vous sentez mal à l'aise jusqu'à ce que vous deveniez paranoïaque, craignant que d'autres n'y voient votre vraie nature. Le confinement et la gêne engendrée par les miroirs commence à vous affecter. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au 92. S'il est supérieur, rendez-vous au 78.

La voix plaintive s'adresse à quelque chose ancré profondément dans votre subconscient, et cette entité naissante à l'intérieur de vous, répondez à cet appel. Évoluant comme dans un rêve, vous vous approchez de la berge couverte de roseaux, puis, sans aucune hésitation, vous plongez tête la première dans les profondeurs du lac. Dans les eaux sombres, une étrange lumière émeraude vous révèle le décor qui vous entoure. La magie est à l'œuvre ici, une magie primitive qui vient des endroits sauvages et inexplorés du monde. Des bancs d'herbes flottent devant vous, mais vous les écartez tandis que vous vous enfoncez plus profondément sous l'eau, en direction de la source de la voix mystérieuse. Vous pouvez toujours entendre le chant lancinant bien que vous soyez maintenant loin de la surface. Puis, entre les hautes plantes, vous les voyez : trois jeunes femmes magnifiques, leurs longues chevelures vertes flottant autour d'elles telles de fines algues voilant leurs peaux nues et écailleuses. L'oraison funèbre des Filles Noyées vous submerge et étreint votre cœur d'une tristesse à laquelle il vous est difficile de résister. *Testez votre Habileté* en ajoutant 2 au total obtenu. Si vous réussissez, rendez-vous au **388**, mais si vous échouez, rendez-vous au **213**.

Vous vous précipitez, l'arme à la main vers la vieille sorcière revêche qui hurle tout en tentant de vous frapper de sa baguette.

### CUISINIÈRE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Chaque fois que la sorcière remporte un Assaut, tirez un dé et consultez les résultats ci-dessous pour connaître les dommages que vous subirez.

Si vous obtenez 1 ou 2, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous obtenez 3 ou 4, vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Si vous obtenez 5, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ.

Si vous obtenez 6, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE, de plus vous gagnez 1 point de MUTATION.

Si vous réduisez l'ENDURANCE de la sorcière à 2 ou moins, rendez-vous au **359**.



Vous soupesez le poids familier et rassurant de la lame dans votre main et prenez une profonde inspiration pour vous calmer et vous préparer à encaisser l'attaque de la bête. Celle-ci vous saute littéralement dessus.

### LOUP NOIR

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Après deux Assauts ou si vous réduisez l'ENDURANCE du loup noir à 7 ou moins, ce qui devrait arriver très bientôt, rendez-vous au [271](#)

Vous lancez la dague à travers la caverne et elle atterrit aux pieds du monstre. « Ma splendide précieuse ! » susurre-t-elle. « Mon amour argenté, mon étincelante acuité ». Tandis que la créature-araignée est ainsi distraite par l'arme, vous pouvez agir. Allez-vous :

Rendez-vous au **125**.

Mettre le feu à sa toile (si vous possédez une lanterne en état de marche) ?

Rendez-vous au **498**.

Tourner les talons et vous enfuir ?

Rendez-vous au **252**.

Attaquer le monstre-araignée, votre arme à la main ?

Le serviteur meurt en poussant un cri aigu et atroce. La Comtesse se jette alors sur vous, révélant de longues griffes et des crocs effilés, le masque de sa beauté surnaturelle est tombé. La Dame de Maun se révèle sous son véritable jour : une mort-vivante. Si vous possédez une Croix en Argent et que vous désirez en faire usage, ou si vous avez deux Chandeliers en Argent avec lesquels vous pourriez improviser une croix, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [141](#).

Vous marchez une bonne partie de la matinée, votre rythme soutenu vous amène au village de Balci. L'architecture des bâtiments vous rappelle le style distinctif de Strigoiva, tous les toits sont en pente aiguë et rehaussés de pignons. Ce qui rend Balci si différent, c'est le groupe de tentes multicolores dressées en dehors du village. De toute évidence il y a un cirque ici. Le son d'une musique d'accordéon vous parvient en même temps que des « Ouuuuh ! » et des « Aaaah ! » poussés par un public captivé.

Quelques villageois se promènent aux alentours. Un panneau sous la banderole de l'entrée annonce que le tarif est de 2 Pièces d'Or, et à côté se trouve un petit homme grotesque – dont les proportions sont celles d'un Nain. Haut de presque un mètre, avec un visage grimaçant et des membres dégingandés, il est vêtu des vêtements les plus exotiques et colorés que vous ayez jamais vus.

*Tournez la page...*



Si vous possédez le code *Rueos*, rendez-vous au [4](#). Sinon, une visite du cirque pourrait être ce dont vous avez besoin pour vous accorder une heure de répit dans votre difficile mission. Allez-vous payer 2 Pièces d'Or et entrer dans le cirque (rendez-vous au [134](#)), ou allez-vous plutôt entrer directement dans le village du Balci (rendez-vous au [26](#)) ?

Le tunnel qui se trouve au-delà de l'entrée de la grotte, s'enfonce dans les profondeurs de la montagne. Lorsque la pâle lumière de l'extérieur n'est plus qu'une lueur vacillante, vous quittez le passage pour déboucher dans une large galerie basse de plafond. Sans compter le tunnel par lequel vous y êtes entré, il y a quatre autres passages conduisant dans d'autres endroits de ce réseau souterrain. Les roches qui composent les murs des tunnels sont incrustées de quartz de différentes couleurs (pendant que vous explorez le réseau de grottes sous les pics montagneux, notez bien le numéro de chaque paragraphe quand vous pénétrerez dans une nouvelle caverne. Si vous vous retrouvez à nouveau dans un endroit que vous avez déjà visité, à moins que le texte vous spécifie le contraire, vous pouvez ignorer la description du paragraphe et vous rendre directement aux choix listés à la fin de ce dernier). Quelle direction allez-vous prendre à présent ?

Rendez-vous au **9**.

Le tunnel au quartz blanc ?

Rendez-vous au **415**.

Le passage en cristal bleu ?

Rendez-vous au **31**.

Le chemin en cristal vert ?

Rendez-vous au **159**.

Le tunnel plus étroit en quartz jaune ?

Rendez-vous au **331**.

Le tunnel plus large avec la lumière du jour au bout ?

Le hurlement vient des profondeurs de votre poitrine et résonne contre les murs de la cour. Les Chiens Sanguinaires stoppent net leurs attaques et retournent en courant dans leurs tanières sous les murs. Si vous possédez le code *Nethcir*, rendez-vous au [89](#). Sinon, vous approchez de la tour sans difficulté (rendez-vous au [102](#)).

La table et la chaise s'effondrent sur le sol, elles sont à présent tout juste bonnes à servir de bois de chauffage. Vous vous immobilisez le souffle court, les battements de votre cœur s'accélèrent, quelqu'un a dû entendre le combat et vous restez exactement là où vous vous tenez, vous attendant presque à voir le tenancier faire irruption dans votre chambre à tout moment. Mais personne ne vient. Ayant mis un terme aux activités du poltergeist, vous vous allongez à nouveau. Tandis que vous êtes étendu et incapable de vous endormir, vous entendez le bruit d'une porte qui s'ouvre suivie de craquements sur le plancher, quelqu'un se déplace dans le couloir et se dirige vers les escaliers. Mais qui pourrait bien errer dans l'auberge en pleine nuit ? Allez-vous satisfaire votre curiosité et aller voir (rendez-vous au [429](#)), ou resterez-vous là où vous êtes pour le reste de la nuit (rendez-vous au [13](#)) ?



Le Cadavre tombe sur le sol et reste immobile, le Docteur Kafka s'assoit, tâtant sa tête. « Elle sait que nous arrivons ! » crie Van Richten, son expression plus sombre que jamais. « La situation est pire que ce que j'avais imaginé ». Pendant que vous chercherez la Vampiresse, celle-ci se préparera à votre arrivée. Vous devez, à partir de maintenant, noter sur votre *Feuille d'Aventure*, un nouveau score d'ALARME qui débute, pour l'instant, à 1. Tous les combats que vous devrez affronter à partir de maintenant, et jusqu'à ce que vous soyez informé du contraire, seront en présence de Van Richten à vos côtés. Lorsque vous ferez face à deux adversaires, vous devrez seulement combattre le premier pour remporter la victoire, tandis que le Chasseur de Vampires, qui est un expert duelliste, s'occupera du second. Ses attributs sont une HABILITÉ de 10 et une ENDURANCE de 9. Si vous ne rencontrez qu'un seul adversaire, vous gagnerez ainsi deux attaques à chaque Assaut, chacune d'elle pouvant blesser votre ennemi. Dans ce cas, si vous subissez des blessures, tirez un dé, vous ne serez affecté que sur un jet de 1 à 3. Comptabilisez bien les points d'ENDURANCE de Van Richten, s'il meurt en combat, effacez le code *Nethcir* de votre *Feuille d'Aventure*.

« Il est temps de partir » dit Van Richten, impatient d'en découdre. Tous les deux, vous vous mettez en route vers la demeure de la Comtesse Isolde, la Tour interdite de Maun. Rendez-vous au 56.

Vous descendez les marches et vous retrouvez dans les tunnels humides et moisis des souterrains du château. Pendant que vous commencez votre exploration des pièces et des couloirs, vous entendez un hurlement sinistre pareil à ceux des créatures Garous de Lupravie. Tandis que vous vous préparez à vous défendre, quelque chose qui ressemble à un loup en décomposition émerge soudain des ténèbres. Sous l'emprise d'une faim démente, le Ouargue-Garou attaque.

### OUARGUE-GAROU

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes blessé plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous tuez le Loup-Garous mort-vivant, vous réalisez que ces souterrains n'ont rien à vous offrir et vous décidez de revenir sur vos pas et de retourner dans le hall d'entrée du château. Allez-vous à présent prendre l'autre couloir (rendez-vous au [319](#)), ou grimper l'escalier pour ouvrir la double porte en haut des marches (rendez-vous au [146](#)) ?

C'est un discours osé, mais qui va payer. « Alors je pense que nous pouvons vous aider », dit le moine en réponse à votre courageuse révélation. « Venez avec moi ». Il vous conduit à l'intérieur du complexe, jusque chez l'herboriste de l'Abbaye. Ce moine est vêtu comme le premier, son visage est dissimulé, mais il vous accueille dans son atelier et se met au travail. Très rapidement, il vous prépare une concoction composée d'essences distillées et de plantes diverses. Vous reniflez : la panacée possède une forte odeur de menthe. « Cet élixir est de ma composition, j'y ai mis un peu de valérianes, quelques gouttes de belladone, et d'autres ingrédients. Cela devrait agir vite. Maintenant, buvez d'une traite et avalez tout. » Avec une excitation nerveuse, vous prenez l'élixir des mains de l'herboriste. Serait-ce vraiment la fin de votre quête ? Serait-ce aussi simple ? Désirez-vous boire d'une traite comme vous l'a suggéré le moine ? Si tel est le cas, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

Accompagné de la plainte d'outre-tombe du Cavalier sans Tête, le cheval fantomatique s'élance dans les airs. Meg hurle tandis qu'elle est emportée, la monture galope vers l'orbe froid de la lune puis quitte ce monde. Meg et la Cavalier sans Tête étaient amants lorsque ce dernier était vivant, et lorsqu'il fut tué, elle récupéra sa tête tranchée. S'initiant aux Arts Sombres, elle utilisa le crâne pour rappeler l'esprit vers le monde des vivants afin qu'il soit à nouveau réuni. Grâce à vous, le sortilège maléfique est rompu et le fantôme du détestable Seigneur Lucre renvoyé en enfer, là où se trouve sa place (vous gagnez 1 point de CHANCE). Les dernières paroles cohérentes que vous ayez entendues sont celles-ci : « Non, pas comme ça ! » hurla-t-elle. « Ce n'était pas supposé se passer ainsi ! ». Puis le cavalier fantôme et son amante de sorcière ont disparu. Le seul son qui subsiste est celui du vent sifflant sous la lune.

Vu ce qui s'est passé à *l'Arbre Gibet*, il ne vous est plus possible de rester dans cet endroit, vous allez devoir vous contenter de dormir dehors. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le matin se lève, gris et froid, et vous reprenez votre route à nouveau (rendez-vous au 69). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 466.

Vous prenez le Bâton en Fer et le projetez en direction de la créature artificielle, comme s'il était une lance. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au 22. Si c'est un échec, vous ratez lamentablement votre cible (rendez-vous au 152).

Vous poussez un cri de terreur et vous ruez hors du Hall des Miroirs, submergé par la paranoïa et la claustrophobie (vous gagnez 1 point de MUTATION). Notez le code *Egnarté* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **167**.



Vous sortez le livre de cuisine de votre Sac à Dos, l'ouvrez à la bonne page et commencez à réciter le Sortilège de Transfiguration. Tandis que les mots de pouvoir commencent à faire effet, vous observez le Comte Varcolac se tordre de douleur. Son corps est soumis à des métamorphoses supplémentaires, ses crocs, ses griffes, ses bras et ses jambes s'allongent encore davantage. Le Sortilège de Transfiguration a eu un effet sur le Comte, c'est certain, mais il l'a rendu encore plus sauvage et cruel que le loup en lequel il se transformait, il n'a pas eu l'effet paralysant que vous escomptiez. Lorsque vous combattrez l'Archilycanthrope vous devrez lui ajouter 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE avant que ne débute la bataille. Avec un rugissement de rage, le Loup-Varcolac vous saute dessus, la mâchoire grande ouverte. Vous perdez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au **150**.

Près de l'entrée du sanctuaire de l'église, formée d'une grande arche, vous entendez de sinistres battements de tambour. Le son trahit la présence de vos éventuels adversaires. Deux moines en bures émergent de chaque côté des piliers de la nef. Ils sont vêtus des mêmes bures noires, mais tandis qu'ils s'avancent pour attaquer, la capuche de l'un d'eux tombe en arrière. Avec une bouffée de surprise, vous constatez que sa tête est à mi-chemin entre celle d'un cafard et celle d'un humain et est aussi noire et dure que l'obsidienne. Tandis que le moine fait crisser ses deux mandibules aux crocs mal-formés, le second, dans son ample vêtement aux longues manches, avance vers vous. Les manches se retroussent, et révèlent des pinces de mante religieuse là où devraient se trouver les bras du moine. Vous n'avez d'autre choix que de combattre les Moines Noirs ensemble.

### MOINE À MANDIBULES

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

### MOINE MANTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous réussissez à vaincre les deux moines mutants, rendez-vous au [262](#).



Tandis que vous dégainez l'Épée Wulfen, vous constatez avec satisfaction que le roi des Loup-Garou a reconnu la lame et recule sous l'effet de la surprise, sans hésitation vous vous ruez vers le monstre. L'Épée Wulfen, comme pour toute autre créature Garou, retirera 3 points d'ENDURANCE (au lieu des 2 points habituels) à l'Archilycanthrope pour chaque Assaut que vous remporterez. Toutefois, la lame semble avoir une autre influence sur le Varcolac métamorphosé, pour la durée de votre combat contre le monstrueux Prince de Lupravie, vous pourrez réduire son score d'HABILETÉ de 1 point. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour recevoir pareil avantage et vous vous rendez au **150**.



Vous errez sur la place du marché et apercevez toutes sortes de colporteurs et de marchands vendant tout un tas de choses. Mais un stand attire particulièrement votre attention, un panneau affiche « Plumbus Gelt – Alchimiste et Métallurgiste ». Désirez-vous passer un peu de temps à parcourir le stand de l'alchimiste (rendez-vous au 54), ou allez-vous plutôt chercher, sur la place du marché, d'autres objets plus utiles (rendez-vous au 170)? Mais, si vous le désirez, vous pouvez rejoindre le groupe de chasseurs devant le hall de réunion (rendez-vous au 201), ou simplement quitter la ville (rendez-vous au 507).

Vous revenez sur vos pas et ressortez du labyrinthe des ruines. Vous passez sous une arcade dont les colonnes sont infestées de gargouilles. Ces diabolins démoniaques, taillés dans de petites pierres, vous dévisagent de leurs yeux étroits et cruels et affichent des sourires aux dents pointues. Un rire sinistre et étouffé résonne sur les murs écroulés tout autour de vous. Puis vous entendez le son distinctif de la pierre qui racle sur de la pierre. Dans l'obscurité croissante, vous percevez un mouvement, mais ce que vous croyez avoir vu ne peut être vrai, cela doit être un tour des ténèbres enveloppant progressivement les ruines. Puis vous le voyez à nouveau, et à présent il n'y a plus de doute, les diabolins de pierre qui se tenaient, auparavant, au sommet des colonnes, descendent de leurs perchoirs et avancent vers vous avec des sourires de prédateurs sadiques. La présence maléfique qui hante ces ruines a pris une forme physique et se manifeste dans ces gargouilles de pierre animées. Une fois de plus, vous allez devoir défendre votre vie, et combattre les Gargouilles Grimaçantes toutes en même temps.

#### Première GARGOUILLE GRIMAÇANTE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

#### Deuxième GARGOUILLE GRIMAÇANTE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

#### Troisième GARGOUILLE GRIMAÇANTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

#### Quatrième GARGOUILLE GRIMAÇANTE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous remportez la victoire, la force maléfique qui animait les diabolins de pierre, est forcée de quitter les statues. Les Gargouilles Grimaçantes explosent, projetant des éclats de pierre tout autour de vous. Incapable de vous débarrasser du malaise qui vous étreint, vous vous dépêchez de vous éloigner de ces ruines aussi rapidement que vous le pouvez. Rendez-vous au [143](#).

Incapable de vous extirper du marécage, vous continuez à vous enliser. Bientôt, la boue putride se trouve à hauteur de votre cou. Finalement, avec un horrible bruit de succion, la tourbe se referme sur votre tête et vous avale. Vos yeux ne voient plus rien tandis que la vase vous entraîne dans les profondeurs fétides. Involontairement, vous inspirez, en manque d'air. L'eau du marécage remplit vos poumons. Vous vous noyez au fond de la tourbe. Votre vie et votre aventure s'achèvent ici.

Vous découpez les cocons pour atteindre les corps et n'êtes pas surpris de constater qu'il s'agit là de deux gobelins morts. Ils portent des vêtements rudimentaires et possèdent de petits sacs à dos en cuir. Dans l'un, vous trouvez une bourse contenant 8 Pièces d'Or, dans l'autre il n'y a pas de pièces, mais une magnifique Dague en Argent finement ouvragée. Les deux gobelins étaient apparemment des voleurs et il semblerait qu'ils aient voulu aller trop loin. Vous n'avez aucune idée de l'endroit où ils ont bien pu voler cette dague.

Si vous vous emparez de la Dague en Argent, ajoutez là à la liste de votre Équipement et notez également le code *Snilbog* sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez utiliser la dague en combat, mais comme elle n'est pas équilibrée de la même manière qu'une épée, vous devrez combattre avec un malus de 1 point à votre Force d'Attaque. Toute blessure que vous infligerez à une créature possédant le mot Garou dans son nom sera aggravée (3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels). La Dague en Argent blessera également les morts-vivants, mais ne leur retirera que 2 points d'ENDURANCE à chaque coup.

Vous ne trouvez rien d'autre de valeur et avant que les propriétaires des toiles ne reviennent, vous quittez la caverne. Revenez au [368](#) et choisissez une autre option.

Convertissez les lettres du nom de l'élémentaire de l'hiver en nombres en utilisant le code suivant : A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu ; si ce paragraphe n'a pas de sens, cela signifie que vous n'avez pas le bon nom de la créature et vous devrez tenter une autre approche. Allez-vous la menacer pour qu'elle vous laisse passer (rendez-vous au [218](#)), ou allez-vous essayer autre chose (rendez-vous au [265](#)) ?

Vous vous enroulez dans votre cape de voyage et reprenez votre route au milieu d'une lande stérile, avec le vent froid comme seule compagnie. Vous espériez atteindre le temple avant une autre nuit, mais après une heure de marche pénible à travers Fenmoor, une émanation putride qui s'élève du sol tourbeux, limite votre visibilité à quelques mètres. Entouré par la brume, vous avancez avec la plus grande prudence. Les touffes sombres que forment les roseaux à vos pieds et la sensation spongieuse de l'herbe sous vos bottes vous indiquent que cette partie de la lande devient de plus en plus marécageuse et fétide. Il ne faut pas longtemps pour que vous ne puissiez même plus reconnaître la direction dans laquelle vous vous dirigez. Les bornes que vous utilisiez comme compas pour vous orienter ont disparu dans le brouillard. Vous n'êtes pas certain de pouvoir revenir exactement sur vos pas sans vous perdre. Vous vous sentez de plus en plus seul et égaré sur la lande de Fenmoor. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au [363](#), s'il est supérieur, rendez-vous au [55](#).

Vous franchissez la porte et pénétrez dans un nouveau couloir qui tourne sur la droite et se termine devant une nouvelle porte. Vous sentez que quelque chose de sinistre vous attend de l'autre côté, vous prenez une profonde inspiration et tournez la poignée avant d'entrer. Rendez-vous au [156](#).



« Qu'est-ce que cela ? » hurle Van Richten. « Quel genre de monstre êtes-vous pour commander aux bêtes servant une créature de la nuit, à moins que vous ne soyez une chose des ténèbres vous-même ? Et si tel est le cas, comment avez-vous réussi à me tromper ? » Le Chasseur de Vampires recule d'un pas en tirant sa rapière. « Vous m'avez peut-être abusé, mais vous avez à présent révélé votre vraie nature, et je ne peux plus vous permettre de vivre ». Van Richten semble mettre de côté sa quête consistant à éliminer la Dame de Maun, jusqu'à ce qu'il en ait fini avec vous. Vous n'avez d'autre choix que de vous défendre contre votre ex-allié.

## CHASSEUR DE VAMPIRES

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous tuez le Chasseur de Vampires, vous perdez 1 point de CHANCE, vous gagnez 1 point d'ALARME puis devez décider comment agir ensuite. Allez-vous poursuivre la mission de Van Richten et éliminer la Vampiresse (rendez-vous au [102](#)), ou allez-vous abandonner cette voie et revenir à votre propre mission (rendez-vous au [240](#)) ?



Vous laissez les tentes colorées du Cirque derrière vous et pénétrez dans le village de Balci. Il n'y a rien de spécial ici : un petit moulin, une taverne et une forge, et des habitants qui passent leurs temps à travailler la terre ou à tailler du bois dans la forêt au sud-est. Un repas à base de viande et de pommes de terre, avec une chope de bière anglaise à la taverne de village, vous coûtera 2 Pièces d'Or, et vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Que vous mangiez ou non, lorsque le soleil passe au zénith, vous décidez qu'il est temps de repartir. Deux routes s'offrent à vous en quittant le village. L'une part vers l'est, un panneau indique la direction de Vargenhof (rendez-vous au 144), l'autre route, très empruntée part vers le sud-est en direction de la forêt (rendez-vous au 508).

Vous absorbez le contenu du gobelet d'une traite et ressentez immédiatement les effets de la potion, tandis que le somnifère qui se trouvait dedans fait effet sur votre métabolisme. En quelques secondes, vous sombrez dans une profonde torpeur. Rendez-vous au [16](#).

Dans les miroirs qui vous entourent, un reflet parmi des millions d'autres attire votre attention et vous vous retournez subitement. Ce reflet qui vous observe est à moitié humain et à moitié loup. Vous hurlez de terreur, puis vous regardez vos mains et vous vous apercevez que vos ongles ont subitement poussé pour devenir des griffes coupantes. Vous levez à nouveau les yeux sur le regard aux pupilles fendues de votre reflet monstrueux et choqué, vous chancelez et tombez à terre (vous gagnez 1 point de MUTATION). Lorsque vous revenez à vous, vous sortez rapidement du Hall des miroirs pour vous apercevoir que la nuit est tombée et que le Cirque est à présent fermé au public jusqu'à demain. Mais vous n'êtes pas seul. Rendez-vous au [281](#).

Vous vous ruez hors de l'écurie et vous retrouvez nez à nez avec la monture fantomatique du Cavalier sans Tête. Le cheval se cabre et tente de vous piétiner avec ses sabots. Avant que vous ne puissiez vous défendre, un froid glacial se répand dans votre dos, tandis que le fer sanguinolent de la lame d'un sabre émerge de votre poitrine. Vous vous effondrez sur la paille froide de l'entrée des écuries. Votre sang se répand sur le sol autour de vous, et la dernière chose que vous entendez est le rire sadique de la serveuse sorcière et les mots du Cavalier sans Tête : « Comme je l'ai toujours dit, votre argent *et* votre vie ».

« Au nom de Saint Crucius, je bannis l'influence maléfique et putride qui règne sur ce temple ! » déclamez-vous, invoquant l'esprit du saint homme. La larve géante pousse un cri perçant, son corps soudain soumis à de violentes contractions. Vous avez porté un coup douloureux au monstre. Vous gagnez 1 point de CHANCE puis vous vous rendez au **426** pour combattre la créature, mais avant cela, vous réduirez ses scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de moitié.



Considérant que la chair humaine fraîche est préférable à la viande pourrie de rat, les coléoptères se désintéressent de la carcasse à moitié pourrie pour se mettre en travers de votre chemin et se préparer à vous dévorer. Combattez les insectes deux par deux.

Premier COLÉOPTÈRE A TÊTE DE MORT

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Deuxième COLÉOPTÈRE A TÊTE DE MORT

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Troisième COLÉOPTÈRE A TÊTE DE MORT

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Quatrième COLÉOPTÈRE A TÊTE DE MORT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous vous débarrassez des charognards, rendez-vous au [136](#).

Vous entaillez le loup fantomatique, mais votre épée passe simplement à travers lui sans causer le moindre dommage. Le spectre, lui, n'a aucune difficulté à vous atteindre. Le fantôme vous attaque féroce­ment avec ses dents et ses griffes avant de vous laisser pour mort, gisant sur le sol froid, et de passer à sa prochaine victime (vous perdez 6 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à l'attaque, vous perdez lentement conscience sous les cris affolés des Strigoivans pendant qu'ils luttent désespérément contre la meute spectrale... Vous vous éveil­lez à nouveau le jour suivant, vous êtes toujours allongé sur le sol dur et froid, en dehors de Strigoiva, où les villageois vous ont laissé après leur terrible nuit contre le Hurlant. La position du disque solaire dans un ciel de plomb, au-dessus de vous, vous indique que vous avez dormi longtemps, jusqu'à l'après-midi, mais votre sommeil n'a pas été réparateur. Au-delà de la frontière est du village vous devez choisir votre itinéraire. Allez-vous suivre la route qui part vers le nord (rendez-vous au 160), ou celle qui va vers l'est (rendez-vous au 478), ou allez-vous prendre celle moins empruntée qui s'enfonce dans la forêt dont la lisière est à un kilomètre au nord-est de Strigoiva (rendez-vous au 8) ?





Vous pénétrez dans une caverne qui s'élève dans les ténèbres au-dessus de votre tête, formant ainsi une cheminée naturelle. Vous pouvez sentir une présence dans l'air froid et humide du complexe souterrain et il n'y a pas que de la brise qui se déplace ici. Deux araignées zébrées bondissent depuis l'obscurité. Chacune de ces arachnides mesure pas moins d'un mètre vingt, leurs pattes courtes et puissantes leur ont permis de grimper aussi haut et de se laisser tomber près de vous. Combattez les Araignées Géantes Sautieuses une à la fois.

### Première ARAIGNÉE GÉANTE SAUTIEUSE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

### Seconde ARAIGNÉE GÉANTE SAUTIEUSE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si l'une ou l'autre des araignées, ou les deux, remportent leur premier Assaut, son attaque vous renverse sur le sol. Cela signifie que vous passerez le prochain Assaut à vous relever (à moins que vous ne possédiez la capacité *Célérité* auquel cas vous sautez à nouveau sur vos pieds en un éclair), et vous combattrez le prochain Assaut avec un malus de 1 point à votre Force d'Attaque. Si vous tuez les deux araignées, quelle direction allez-vous prendre pour sortir de cette caverne cheminée ?

Un tunnel parcouru de brise humide ?

Rendez-vous au **368**.

Un passage étroit où il vous faudra ramper ?

Rendez-vous au **127**.

Un tunnel dans lequel sont éparpillées des pierres cassées ?

Rendez-vous au **207**.

Un trou, tel un puits, dans le sol de la caverne ?

Rendez-vous au **31**.

Une nouvelle nuit sous le scintillement des étoiles. Vous quittez la route et vous vous confectionnez un lit parmi les feuilles mortes qui se sont amassées sous les hêtres. Exténué par votre voyage, alors même que vous sombrez dans les bras de Morphée, un bruit dans les branches au-dessus de vous, attire votre attention. Lorsque vous êtes parfaitement éveillé, vous tendez l'oreille : cela ressemble à des battements d'ailes, et à en croire le courant d'air qui souffle sur vous et les feuilles dans l'obscurité, elles semblent imposantes. Puis vous le voyez, sa silhouette se découpe pendant un instant devant la lune, il est à moitié humanoïde et possède une paire d'ailes d'insecte gigantesques. Sans un bruit, le chasseur nocturne descend. Vous remarquez de longues antennes semblables à des plumes, des yeux à facettes, un corps recouvert de poils gris et une bouche garnie de dents pointues comme des aiguilles. Sans faire le moindre bruit, l'étrange prédateur nocturne fond sur vous pour vous dévorer.

### HOMME-CAFARD

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous éliminez votre assaillant, vous passez le reste de la nuit sans être dérangé davantage et le matin, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [500](#).



Tandis que vous luttez contre le chien démoniaque, la porte de la chapelle s'ouvre et un homme à la longue chevelure, portant la barbe et une longue robe se précipite hors du bâtiment brandissant une grosse croix en argent dans les mains. « Arrière, démon ! » hurle-t-il, l'écume aux lèvres. « Arrière, Chien de l'Enfer, retourne à l'abîme qui t'a vu naître ! » À cet instant, le Molosse cesse de vous attaquer et grogne sauvagement en direction de l'homme. Ce dernier élève sa croix et se rapproche encore, la redoutable créature finie par prendre la fuite en disparaissant dans les ténèbres de la nuit. Rendez-vous au [367](#).

Vous soulevez la couverture de l'immense livre et commencez à tourner les pages. Tandis que vous parcourez les lignes, une forte odeur de soufre emplit toute la bibliothèque et un épais nuage noir se forme devant vous. Vous reculez, effrayé et le livre tombe du lutrin, mais vous n'entendez aucun son quand il touche le sol. Le nuage se solidifie en une forme vaguement humaine, avec des bras puissants aux griffes acérées, la peau est pareille à du velours noir et – le plus horrible – il n'y a aucun visage ! Piégé dans le voile de silence du démon, vous vous préparez à vous défendre contre la Mort Silencieuse.

### MORT SILENCIEUSE

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 10

La Mort Silencieuse est un démon et ne peut être blessée que par une arme magique ou composée d'argent. Si vous ne possédez ni l'une ni l'autre, vous n'avez aucune chance face au démon qui met alors fin à votre aventure. Si vous pouvez vous défendre, et que vous parvenez à éliminer la Mort Silencieuse, rendez-vous au [459](#).

Les murs de pierre nue de la pièce souterraine sont couverts de boue noire et de moisissures grises qui poussent dans les interstices des pierres. L'air empesté la pourriture et la terre humide. Vous ne voyez rien de remarquable dans la pièce, seulement la bouche noire et béante d'un puits en pierres au centre de ce lieu. Une fois encore, vous vous demandez ce qui a bien pu se passer ici. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de *MUTATION*, rendez-vous au **33**. S'il est supérieur, rendez-vous au **214**.



Vous grimpez une large volée de marches jusqu'à la grande double porte de la tour. Les portes ne sont pas verrouillées et vous les ouvrez précautionneusement. Vous pénétrez dans un grand hall circulaire, son sol de marbre poli incrusté de pierres sombres représente le blason de la noble maison qui dirige le peuple de Maun. Mais quelle lignée aurait pour blason un crâne humain surmonté d'une chauve-souris aux ailes déployées ? Un courant d'air soudain venu de nulle part, se glisse le long des murs et claque la porte derrière vous. Les torches accrochées aux murs s'enflamment subitement. Vous tentez d'ouvrir à nouveau la double porte, mais elle est à présent verrouillée, et vous ne pourrez pas la forcer quelle que soit votre force. Vous frissonnez en imaginant ce qui pourrait vous attendre dans la Tour de Maun, mais vous ne pouvez fuir. De l'autre côté du hall d'entrée se trouve un large escalier en pierre polie qui serpente en colimaçon à la fois vers le haut de la tour et vers le bas, dans les profondeurs de celle-ci. Une première inspection vous révèle que l'escalier conduit à sept étages au-dessus, et à un cellier puis une crypte en dessous. Vous n'avez d'autre choix que d'explorer plus avant ce sombre domaine. Allez-vous vous diriger vers :

Rendez-vous au [297](#).

La crypte ?

Rendez-vous au [138](#).

Le cellier ?

Rendez-vous au [126](#).

Le rez-de-chaussée (là où vous vous trouvez en ce moment) ?

Rendez-vous au [187](#).

Le premier étage ?

Rendez-vous au [217](#).

Le deuxième étage ?

Rendez-vous au [348](#).

Le troisième étage ?

Rendez-vous au [284](#).

Le quatrième étage ?

Rendez-vous au [408](#).

Le cinquième étage ?

Rendez-vous au [435](#).

Le sixième étage ?

Rendez-vous au [273](#).

Le septième étage ?

Vous détournez le regard de la lune froide et vous vous enroulez dans votre cape pour vous protéger tandis que la température devient glaciale. Il serait préférable de continuer à avancer, de peur de mourir d'hypothermie, vous poursuivez donc votre route dans la nuit gelée. Quelques instants plus tard, vous apercevez quelque chose un peu plus loin dans les bois hivernaux. Mais lorsque vous tournez la tête pour mieux voir la silhouette scintillante, elle a à nouveau disparu. Certains contes disent que les endroits reculés et sauvages de cette contrée maudite sont hantés par des esprits élémentaires, ces êtres ne sont pas totalement maléfiques, mais extrêmement capricieux, il est impossible de deviner leurs intentions. Subitement, la température chute encore de quelques degrés et l'être se révèle enfin devant vous, sautant sur le chemin.

*Tournez la page...*



Il ne dépasse pas le mètre de hauteur et semble entièrement fait de



glace. Sa chevelure est hérissée de pics gelés, son nez et son menton sont pointus et tranchants, ses bras et jambes sont très maigres. Les mains et les pieds de la créature se terminent par des griffes de glace scintillante, sa bouche est démesurément grande et affiche un sourire grimaçant rempli de dents effilées comme des rasoirs. L'esprit penche la tête sur le côté et vous fixe de son regard bleu azur. Ses dents vibrent continuellement, et la créature répète tout le temps : « Nez glacé et orteils gelés, avec frémissement et trépidation tombe la neige. Les rubans de glace et le gel sont extases, quitte ton foyer et payes-en le prix ! ». La curieuse créature poursuit son incantation sur le chemin gelé et vous bloque le passage. Si vous pensez connaître le nom de cet esprit, rendez-vous au [86](#). Sinon, comment allez-vous procéder ? Si vous souhaitez menacer la créature afin qu'elle vous laisse tranquille, rendez-vous au [218](#). Si vous désirez tenter une autre approche moins agressive, rendez-vous au [265](#).

Les Flèches d'Archer est un jeu d'adresse au tir. Archer – la personne qui s'occupe de ce stand – et son assistante, une belle jeune femme, ont dressés trois cibles un peu plus loin. Pour 1 Pièce d'Or, vous pourrez tirer trois flèches, une dans chacune des cibles. Si vous ne désirez pas jouer, rendez-vous à présent au [167](#). Si vous êtes intéressé, lisez la suite.

Vous donnez l'argent à Archer qui dit à son assistante : « Leisel, donne trois flèches à notre client » (si vous possédez le code *Rueos*, après avoir tiré vos flèches, rendez-vous au [117](#)).

Pour atteindre la première cible avec la première flèche, vous devez *Tester votre Habileté*, si vous réussissez la flèche atteint son but. Faites de même avec la deuxième cible, mais ajoutez 1 point au résultat des dés. Pour la dernière cible, ajoutez 2 points au résultat des dés. Si vous réussissez vos trois Tests d'Habileté, vous gagnez 5 Pièces d'Or, puis vous quittez le stand (rendez-vous au [167](#)). Si vous échouez à l'un des Tests d'Habileté, vous avez perdu. Vous pourrez avoir trois autres tentatives (en payant le prix à chaque tentative), puis vous quitterez le stand (en vous rendant au [167](#)).

Vous entrez dans une pièce richement décorée, sur des supports muraux trônent toutes sortes d'instruments de musique, des luths, des violons, des trompettes, une harpe et un clavecin finement ciselé. Une autre porte dans le mur opposé permet de sortir. Vous commencez à traverser la pièce lorsque les instruments tout autour de vous se mettent à produire une énorme cacophonie, des sons de cloche, des pincements de cordes de harpe, des tintements de clés et le son de trompettes. Tandis que la musique spectrale poursuit son horrible symphonie, vous courez vers la nouvelle porte. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **225**. S'il est supérieur, vous sortez de la pièce sans subir d'effet indésirable (rendez-vous au **321**).

*Vigueur Surnaturelle* – Votre lente transformation en Loup-Garou a amélioré votre métabolisme et votre résistance aux blessures. Après un combat, vous pourrez regagner la moitié des points d'ENDURANCE que vous aurez perdue lors de ce combat. De même, si vous subissez des blessures en dehors d'un combat, vous pourrez réduire la perte de points d'ENDURANCE de 1 point. Notez cette nouvelle capacité sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d'être noté en dernier.

Vous vous précipitez vers Ulrich. Vous êtes tout d'abord étonné de voir qu'il n'est pas mort, il est étendu par terre avec une main pressée sur la blessure de sa gorge. Mais vous réalisez que quelque chose de terriblement atroce est en train de se produire. À la lumière de votre lanterne, vous constatez que les yeux d'Ulrich deviennent rouge sang et son visage est soumis à des spasmes, comme si les os sous la peau changeaient de place. Le bûcheron blessé vous fixe avec ses yeux rouges. « Fuyez ! » est le seul mot compréhensible qu'il réussit à articuler avant que sa voix ne se mue en un grondement animal. Reculant d'horreur vous ne pouvez détacher votre regard d'Ulrich, celui-ci se tord de douleur sous la transformation meurtrissant sa chair. Son corps enfle et fait éclater ses vêtements, de longs poils épais et bruns poussent rapidement et recouvrent sa peau. Au même instant la forme de sa tête change radicalement, un museau remplace son nez, sa bouche devient une gueule aux crocs effilés et ses mains deviennent d'énormes pattes. Ulrich est lui aussi infecté, mais il ne se transforme pas en loup, c'est un ours que vous avez devant vous ! Il se lève sur ses pattes arrière, beugle féroce et vous attaque ! Vous n'avez d'autre choix que de combattre votre ancien compagnon.

### OURS-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si l'Ours-Garou vous blesse trois fois ou plus, ajoutez 1 point à votre score de MUTATION. Si vous remportez le combat, rendez-vous au **200**.

Après tout ce que vous avez traversé et découvert, jusqu'ici, vous réalisez que tout ceci est bien trop facile. Vous abaissez le gobelet et vous vous rapprochez du moine pour apercevoir son visage sous la capuche. Quelqu'un vous frappe soudain par-derrière, vous perdez conscience en entendant un instrument se briser sur votre tête. Vous vous écroulez sur le sol de l'herboristerie. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et rendez-vous au 16.

« Depuis l'époque de mon grand-père, les rumeurs courent sur les bois sauvages qui entourent notre village, ils sont hantés. De temps en temps un mendiant errant ou un enfant quitte le chemin et se perd dans la forêt, sans que nous ne le revoyions jamais. Quand cela arrive, les villageois se murmurent les uns aux autres : « le Hurlant l'a appelés et il est parti ».

« Mais qu'est-ce que le Hurlant ? » demandez-vous.

« Certains disent qu'il est le hurlement sauvage de la nature. D'autres prétendent qu'il serait les fantômes de tous les animaux qui ont été chassés et soumis à une mort violente dans les bois » poursuit Konrad.

« Mais, quoi qu'il soit, tout au long de ses dernières années, il y a eu davantage de signes étranges, jusqu'au mois dernier lorsque les attaques ont commencé. Mais vous verrez par vous-même très bientôt ».

Vous êtes moins sûr de vous et tentez de vous préparer au mieux pour faire face à la chose qui menace Strigoiva. Rendez-vous au [395](#).

Votre pied heurte une dalle qui libère un autre piège. Le sol se dérobe et vous êtes entraîné dans une chute vertigineuse suivie d'une glissade incontrôlée jusqu'à ce qu'une autre trappe s'ouvre... directement sur la Gorge Garou, vous êtes en chute libre ! Vous avez juste le temps d'apercevoir la tourelle au dessus de vous, englouti par le ciel nocturne avant d'être déchiqueté par les rochers tranchants du fond du gouffre. Il était impossible de survivre à une telle chute. Votre aventure s'achève ici.



Vous vous éveillez d'un rêve fiévreux terriblement réaliste, dans lequel un loup avec des crocs acérés se jette sur vous. Vous ouvrez les yeux et vous vous retrouvez à observer les combles d'une hutte en bois. Vous êtes soudainement rappelé au présent par des souvenirs atroces qui assaillent votre esprit. Vous vous souvenez avoir aperçu la hutte entre les arbres, une lueur d'espoir dans la nuit froide, avant d'être assailli par les loups. Votre souvenir suivant est douloureux – l'attaque sauvage du Loup Noir – puis vous vous rappelez, le bûcheron se penchant sur vous, sa hache tenue fermement par une grosse main, le tranchant de celle-ci maculé de sang de loup. Maintenant, vous êtes allongé sur la paille inconfortable de ce qui ressemble à un lit. Vous faites un effort pour vous mettre en position assise et poussez un cri lorsque vous sentez l'atroce douleur de la morsure du loup dans votre épaule. « Il faudra en prendre soin », dit une voix bourrue, surpris vous vous tournez et faites à nouveau la grimace quand votre blessure est tirée dans le mouvement. Vous voyez un homme trapu, il porte une barbe et est assis à une table à côté d'une cheminée en pierre, il fume une pipe. Son visage buriné est éclairé par la lueur orange du feu crépitant dans la cheminée. « J'ai nettoyé et refermé la blessure du mieux que j'ai pu, mais ça prendra du temps pour guérir ». Une bougie se consume à la fenêtre et au-dehors, la forêt est plongée dans les ténèbres.

Vous ne savez pas où vous êtes, qui est cet homme, ni pour quelle raison il a décidé de prendre soin de vous, vous marmonnez un remerciement. « Venez vous assoir. Il y a quelque chose que je veux vous montrer ». Lentement, vous vous levez du lit et rejoignez l'homme à la table. « Mon nom est Ulrich, et je gagne ma vie comme forestier dans ces bois sauvages » dit-il, offrant sa main quand vous vous asseyez. Sur la table devant le bûcheron se trouve un sac en tissu, taché de sang. Vous vous demandez comment un homme apparemment intelligent ait pu se résoudre à vivre ici, dans un endroit si sauvage et isolé.

« Que s'est-il passé ? » demandez-vous, incapable de détacher votre regard du sac ensanglanté posé sur la table entre vous deux. Ulrich relate sa version des événements. Il se trouvait dans la hutte lorsqu'il a entendu les loups hurler, puis vos cris. Ramassant sa hache, il est accouru vous porter secours.

« J'ai tenté d'infliger une sale blessure à ce loup noir », explique-t-il « afin de le renvoyer dans sa meute, voyant leur chef blessé, les autres loups ont décidé d'abandonner la chasse ».

« Vous désiriez me montrer quelque chose » rappelez-vous à Ulrich.

« En effet » murmure-t-il, il commence à défaire le petit sac posé sur la table, « je vous ai dit avoir infligé une sale blessure au loup, en fait j'ai

coupé une de ses pattes, au moins c'était un bon début... » Ulrich défait la dernière corde du sac maculé de sang. « Mais dites-moi, trouvez-vous que cela ressemble à une patte ? »

Sur la table se trouve une main griffue couverte de poils, à mi-chemin entre un membre humain et une patte de loup. Une vision d'horreur qui vous prend aux tripes. Avant qu'Ulrich puisse expliquer, vous savez déjà ce qu'il dira. « Ce n'était pas un loup qui vous a attaqué là dehors cette nuit, c'était... »

« Un Loup-Garou ! » finissez-vous. Vous savez ce que cela signifie. Ça expliquerait la fièvre dont vous êtes atteint ainsi que l'horrible rêve hallucinatoire. Un homme mordu par un Loup-Garou, contaminé par la maladie tant redoutée appelée lycanthropie responsable de sa transformation, est condamné à prendre la forme d'un loup lorsque la pleine lune baigne le monde de sa pâle lueur. C'est l'équivalent d'une peine de mort, car sans remède, le seul avenir qui vous est réservé est jalonné de folie et de meurtre, tandis que le loup à l'intérieur de vous lutte pour se libérer et satisfaire sa soif de sang. Vous contemplez le grotesque objet posé sur la table. Tandis que vous l'observez, il vous apparaît être plus humain et moins animal dans sa forme. En voyant votre réaction, Ulrich dit « C'est quelque chose de mauvais qui doit être détruit. Jetez-le dans le feu qu'on en soit débarrassé. »

Voulez-vous jeter la main immédiatement dans le feu (rendez-vous au [290](#)), ou désirez-vous l'examiner de plus près d'abord (rendez-vous au [139](#)) ?

Vous parvenez à reprendre le contrôle des chevaux et de la diligence. Votre sixième sens vous alerte soudain, un terrible rugissement retentit derrière vous et votre sang se glace. Vous vous retournez juste à temps pour voir l'immense et terrifiante forme de la Bête-Garou tandis qu'elle bondit à l'arrière de la diligence, les griffes en avant, dans l'intention de vous dépecer vivant. Si vous possédez une arbalète ou un pistolet, et quelque chose pour allumer la mèche, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [206](#).



Lorsque vous portez le coup fatal, le chien démoniaque tombe au sol, le globe laiteux de son œil aveugle vous scrute toujours. Tandis que vous l'observez, le corps du Molosse commence à bouillir et à fumer, il finit par se dissoudre en une boue noire et putride. Tout ce qui reste de la créature sont quelques os et des crocs jaunies. Vous relevez les yeux et vous apercevez la porte de la chapelle ouverte, un homme aux cheveux longs, portant une barbe et vêtu d'une ample robe, se tient sur le seuil, une grande croix en argent dans les mains. Il a vu toute la scène. « Il semblerait que j'ai à présent une dette envers vous » dit le gardien du temple. « Que les Dieux vous bénissent ». Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous perdez 2 points de MUTATION suite à la bénédiction du prêtre. Notez le code *Noméd* sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au **367**.

Lorsque vous assénez le coup mortel, la larve géante agonise en se tortillant violemment. La créature retombe dans son propre sang jaune bilieux écœurant, son corps segmenté renverse l'un des braseros emplis d'encens, envoyant le support en bronze se fracasser sur le sol. Les braises se répandent sur les dalles du sanctuaire et plusieurs d'entre elles atteignent une pile de bures de cérémonie qui s'embrase instantanément. En quelques secondes, le feu se propage dans tout le bâtiment. D'une certaine façon, l'incendie purge la corruption qui règne en ce lieu (vous gagnez 1 point de CHANCE). Inutile de vous attarder dans ce temple maudit, vous fuyez donc l'Abbaye, personne ne tente de vous arrêter tandis que vous traversez la cour jusqu'à la grande porte. Puis, vous poursuivez votre route le long du chemin venteux afin de redescendre la montagne. Lorsque vous arrivez à nouveau sur la route principale, le ciel nocturne est rougeoyant à l'est, coloré par la lueur des flammes de l'Abbaye.

Vous ne pouvez aller plus loin sans prendre du repos. Épuisé par tous ces événements et allongé dans un fossé à côté de la route, vous sombrez dans un sommeil agité. Le matin vous vous remettez en chemin. Rendez-vous au **500**.

Vous assénez ce qui semble être le coup fatal au Cavalier sans Tête. Mais que se passe-t-il ? Le criminel mort-vivant se tient toujours sur ces deux jambes, riant de votre vaine tentative de le détruire. « Vous ne pouvez tuer ce qui est déjà mort ! » déclare triomphalement le Cavalier sans Tête. Contrôlant à peine votre panique croissante, vous comprenez que changer de stratégie est votre seule chance. Allez-vous tenter de détruire les symboles ésotériques sur le sol de l'écurie (rendez-vous au [241](#)), ou briser le crâne (rendez-vous au [295](#)), ou vous enfuir pendant que vous le pouvez encore (rendez-vous au [93](#)) ?

« Esprit Gelé ! » criez-vous. La créature sursaute en entendant son nom. Connaître le vrai nom de certaines choses est synonyme de pouvoir, et nommer ainsi une créature élémentaire vous donne la possibilité de lui commander ce que vous désirez. Sans aucune hésitation, vous déclarez à l'esprit : « Va-t-en ! » et avec un cri perçant les tympans, l'Esprit Gelé s'évapore dans l'air. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [314](#).



Vous interpellez l'assistante d'Archer. Aussitôt qu'elle a confirmé s'appeler Leisel, vous lui racontez comment vous avez rencontré son frère Hans à *l'Arbre Gibet*. Tandis que vous lui expliquez qu'il la recherche désespérément, afin de la ramener à la maison, elle éclate en pleurs. « J'étais trop pressé » dit-elle entre deux sanglots. « Je n'aurais pas dû quitter la maison si soudainement. Oh, mon pauvre Hans, je dois le retrouver. Merci, étranger de m'apporter des nouvelles de mon frère. Que les Dieux vous bénissent. » Vous ressentez la satisfaction d'avoir accompli une bonne action et d'avoir aidé à renouer les liens d'une famille. Vous gagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au 167.



« L'Ordre de la Rose Noire » répondez-vous, sûr de ce que vous avancez. Le vieil homme vous inspecte de haut en bas encore une fois, puis vous fait entrer précipitamment, verrouillant la porte derrière vous.

« Bienvenue, mon ami » dit une voix familière dans un coin sombre de la pièce, puis le Chasseur de Vampires, Van Richten, émerge de l'ombre. Il est visiblement heureux de vous voir, mais son visage affiche toujours une expression aussi rude. Vous ayant formellement présenté au Docteur Kafka, vous vous retirez tous les trois dans la salle d'opération du médecin. Vous êtes surpris de constater que le chirurgien était en train de pratiquer une autopsie – le corps partiellement disséqué est étendu sur une table souillée de sang et est recouvert d'un drap répugnant. Vous vous demandez avec quelle sorte de gens vous avez lié amitié.

Profitant de l'intimité du laboratoire du Docteur Kafka, Van Richten vous révèle l'objet de la quête dont il vous avait parlé. « Comme vous le savez, je suis un Chasseur de Vampires renommé, et la suceuse de sang que je piste actuellement tient les gens de ce village en son pouvoir ». Il est évident que Van Richten vous tient également en son pouvoir à présent.

« Qui est cette suceuse de sang ? » demandez-vous.

« Celle dont le souci principal devrait être le bien-être des personnes qui lui ont juré fidélité, cette femme noble qui a autorité sur ce village et ses environs, la Dame de Maun en personne, la Comtesse Isolde. J'ai trop longtemps attendu et suffisamment été distrait, mais avec votre aide je peux maintenant mettre un terme à ses agissements. Préparons-nous et partons, le temps nous est compté.

Il y a du mouvement sous le drap qui recouvre le corps. Vous vous tournez tous vers la table d'autopsie. « Nous avons été espionnés ! » crie Kafka. Un bras à moitié pourri, de couleur gris-vert, soulève le drap et le sujet autopsié du chirurgien se redresse subitement.

*Tournez la page...*



Vous reculez d'horreur à la vue du corps disséqué qui se lève sur ses pieds. Un poing dont la consistance rappelle celle de l'argile envoie le Docteur Kafka s'écraser sur le sol, inconscient. Van Richten réagit

immédiatement, dégainant sa rapière d'un geste vif et adroit. Mais vous êtes le plus proche du cadavre ambulante. Vous sortez votre arme à votre tour tandis que le mort-vivant tend vers vous ses mains crispées.

## CADAVRE

HABILETÉ : 8 (voir ci-dessous) ENDURANCE : 9 (voir ci-dessous)

Le Docteur Kafka avait déjà commencé à disséquer le corps, et le cadavre peut en être affecté. Tirez un dé pour voir quelle(s) partie(s) du corps le chirurgien a déjà retirée, puis modifiez l'HABILETÉ et/ou l'ENDURANCE du mort-vivant en conséquence.

Vous avez obtenu 1 ou 2, le cerveau est manquant, réduisez l'HABILETÉ de 1 point.

Vous avez obtenu 3 ou 4, le cœur a été retiré, réduisez l'ENDURANCE de 2 points.

Vous avez obtenu 5, le cerveau et le cœur ne sont plus là, réduisez les deux caractéristiques comme décrits au-dessus.

Vous avez obtenu 6, les intestins sont absents, aucune modification.

Le laboratoire est étroit et vous devrez ainsi combattre le cadavre seul pendant les deux premiers Assauts. Après cela, Van Richten pourra se joindre à vous, vous aurez donc deux attaques à chaque Assaut ultérieur contre une seule de la part du cadavre. Le Chasseur de Vampires a une HABILETÉ de 10, mais chaque Assaut remporté par le mort-vivant réduit votre ENDURANCE de 2 points, comme si vous combattiez seul. Si le cadavre remporte deux Assauts consécutifs, il vous saisit à la gorge et vous étrangle en vous infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous remportez le combat contre le sujet disséqué du Docteur, rendez-vous au [73](#).

Avec courage – ou folie –, vous plongez une louche dans le bouillon vert et la portez à vos lèvres. D'un trait, vous ingurgitez la concoction, vous tousssez car le goût est immonde et vous êtes pris de haut-le-cœur. Lentement, l'effet de la potion se fait ressentir, une vague de chaleur se répand dans votre corps, revitalisant chaque fibre de votre être, vous venez de boire une sorte de potion de soins. Vous retrouvez autant de points d'ENDURANCE que la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE, en arrondissant au supérieur et vous réduisez votre score de MUTATION de 4 points (en faisant bien attention à ne pas le faire chuter en dessous de 1). Vous vous sentez revigoré et plein d'espoir. Maintenant, allez-vous :

Rendez-vous au **338**.

Feuilleter le livre de la cuisinière ?

Rendez-vous au **340**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et prendre l'autre couloir ?

Rendez-vous au **146**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et monter l'escalier qui mène à la double porte ?

Dans une gerbe de lumière bleu-blanc, l'électricité se répand au travers des différents câbles jusqu'à la table, sur laquelle est étendue l'immonde création du scientifique. La créature artificielle moitié mécanique et moitié organique est prise de violentes convulsions sous les éléments déchaînés de la tempête qui traversent à présent son corps.

*Tournez la page...*



Puis l'orage se calme quelque peu, le tonnerre résonne sur les pics montagneux lointains. Pendant un instant rien ne se passe, l'air autour de vous est chaud et empesté l'ozone brûlé, mais le calme est de courte durée. Avec un sifflement de pistons à vapeur et des

claquements de jointures mécaniques, la monstrueuse création se dresse sur ses pieds. Ses mâchoires s'ouvrent laissant échapper un terrible mugissement.

« C'est vivant ! » crie le scientifique avec une allégresse à peine contenue.

« Ils n'accuseront plus jamais le Professeur Arcanum d'être un dément ! » puis il éclate d'un rire hystérique.

« Et vous avez eu l'honneur d'assister à la naissance de mon Golem ». L'immense construction se tourne vers vous et, avec des pas lourds et maladroits, avance dans votre direction les bras tendus. Vous savez que vous devez tenter d'arrêter cette chose qui n'aurait jamais dû s'éveiller à la vie. La seule arme appropriée dans la situation actuelle est un Bâton en Fer. Si vous possédez un tel objet, rendez-vous au [77](#). Sinon, vous devrez une fois de plus compter sur l'acier de votre lame (rendez-vous au [152](#)).

Vous retenez le poids de votre corps avec une seule main, tandis que vous cherchez une nouvelle prise, subitement la brique à laquelle vous vous agrippiez, se détache de la paroi. Instinctivement, vous la lâchez et en cherchez rapidement une autre. Mais, dans votre hâte, vos doigts glissent sur de la mousse humide et ne parviennent pas à agripper une autre prise. Déséquilibré, vous plongez dans le puits. Vous vous écrasez au fond avec un énorme splash, dans de l'eau stagnante et puante, parmi des amas de pierres, vous vous cognez l'épaule et vous tordez le genou (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Vous vous relevez péniblement. Rendez-vous au [221](#).



« Miroir, miroir, entends-moi. La Dague en Argent est ce que je recherche ». Dès que vous avez parlé, le verre commence à se troubler et votre reflet disparaît. À la place apparaît l'image d'une Dague en Argent finement ouvragée, la poignée vers vous (vous gagnez 1 point de CHANCE).

Ajoutez la Dague en Argent à la liste de votre Équipement, sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez utiliser la dague en combat, si vous le désirez, mais elle n'est pas équilibrée de la même manière que votre épée et vous devrez combattre avec votre Force d'Attaque réduite de 1 point. Toutefois, les blessures infligées par la dague aux créatures dont le nom comporte le mot 'Garou' seront aggravées (elles perdront 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels) car le métal pur est nocif pour leur métabolisme. La Dague en Argent blessera également les morts-vivants et les Démons en leur infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE à chaque Assaut remporté. Certain de posséder un outil supplémentaire pour éliminer le mal qui ronge toute la Lupravie et ainsi vous libérer de la terrible malédiction du Loup-Garou, vous quittez la pièce-tourelle pour revenir à la Salle des Cartes et franchir l'autre porte, rendez-vous au **321**.

Vous remarquez que l'homme porte divers talismans accrochés à une chaîne qui pend à son cou. L'un d'eux commence à émettre des pulsations accompagnées d'une lumière jaune diffuse. L'homme attrape ce talisman comme pour s'en assurer. « C'est bien ce que je soupçonnais », dit-il sombrement, « la malédiction du Loup-Garou est sur vous, créature de la nuit ! ». Le combat est inévitable et vous tirez votre épée pour vous préparer. Rendez-vous au [465](#).

Vous remerciez Grand-Mère Zekova et sortez, une fois de plus, dans la nuit, déterminé à trouver le loup et mettre un terme au cauchemar qu'est devenue cette nuit maudite. Vous dévalez un chemin parsemé de racines crochues avant d'entendre des cris et des hurlements dans le lointain. Soudain un grognement sourd résonne derrière vous, vous vous retournez à temps pour entrapercevoir le monstrueux Loup Noir bondir entre les arbres depuis les ténèbres. Mais cette fois, la victime c'est Ulrich, la créature veut sa revanche. Vous entendez un craquement sec et Ulrich hurle de douleur tandis que le loup lui déchire la gorge. Le bûcheron s'effondre sur le sol. Vous contemplez la scène avec horreur, paralysé durant quelques instants. Le loup s'écarte du corps d'Ulrich, et vous réalisez qu'il se tient à présent debout sur ses pattes postérieures, cette créature n'est pas un loup. Son corps bien qu'il soit toujours couvert d'un épais pelage noir, ressemble davantage à celui d'un homme, mais il arbore le museau et les oreilles d'un loup. C'est une sorte d'hybride entre l'humain et la bête. Ses babines retroussées révèlent des crocs ensanglantés, le Loup-Garou Noir pousse un grognement bestial empli de menace, puis s'avance vers vous. Vous n'avez pas d'autre choix que de le combattre.

### LOUP-GAROU NOIR

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

La bête ne s'enfuira pas et vous non plus. Ce sera une lutte à mort. Si vous l'emportez, rendez-vous au **229**

À l'instant où votre lanterne atteint la toile, les fils de soie de cette dernière s'enflamment immédiatement. Le feu se répand rapidement dans la caverne, le monstre est piégé au centre du brasier. La Reine-Araignée pousse un cri, à vous glacer le sang, qui résonne encore à vos tympans. Vous fuyez la grotte aux trésors. La caverne est consumée par le feu et une épaisse fumée noire emplit le réseau souterrain. Vous ne pourrez plus revenir dans cette grotte. Si vous désirez poursuivre vos recherches dans les tunnels sous le pic montagneux, notez que vous ne pourrez plus jamais vous rendre au paragraphe 442 s'il vous est proposé. Deux sorties permettent de quitter cet endroit. Allez-vous suivre le tunnel aux stalactites (rendez-vous au [127](#)), ou le tunnel aux stalagmites (rendez-vous au [405](#)), ou allez-vous quitter définitivement le réseau de grottes infesté d'araignées (rendez-vous au [331](#)) ?

La Tour de Maun est bien plus grande que vous ne l'aviez d'abord imaginé. La tour principale se dresse très haut au-dessus du large rez-de-chaussée, dans lequel vous découvrez des cuisines et des entrepôts (il y a assez de nourritures séchées pour vous constituer une réserve de 3 Repas), mais la pièce la plus impressionnante est un immense hall de banquet. La table, prévue pour accueillir 30 invités, a été préparée pour le souper – mais il y a combien de temps ? Les assiettes, les chandeliers et les coupes sont vides et recouverts de toiles d'araignées. Vous pouvez prendre deux Chandeliers en Argent sur la table, mais à part ça, il n'y a rien d'autre d'intéressant dans cet endroit. Rendez-vous au 7.

Vous dévalez une pente qui vous mène à une caverne pas plus grande qu'un large tunnel. Deux autres passages permettent de la quitter. De l'or scintille dans l'obscurité, une veine de ce métal jaune brillant émerge de l'une des parois. Étendu, face contre terre, sous la veine d'or, se trouve le corps d'un Nain. À en juger par la bougie fondue sur son casque, la pioche à ses côtés et le sac sur son dos, ce Nain doit sans doute être un prospecteur. Vous vous accroupissez prudemment près du corps et relevez le poulx. Le Nain est mort, mais qu'est-ce qui a bien pu le tuer ? Puis vous apercevez deux trous dans son cou, ils ressemblent à ceux laissés par un vampire – ou une très grosse araignée. Si vous désirez fouiller le corps du Nain, rendez-vous au [266](#). Sinon, vous allez devoir quitter cet embranchement. Quel chemin allez-vous suivre ?

Rendez-vous au [97](#).

Une sortie étroite dans la roche ?

Rendez-vous au [14](#).

Un large tunnel circulaire ?

Rendez-vous au [442](#).

Un passage duquel pendent des stalactites ?



Vos doigts tâtonnent sur la racine fibreuse et puis, en refermant votre main, vous parvenez à saisir la racine tandis que vous vous enfoncez encore de quelques centimètres dans la tourbe. C'est un processus lent et fatigant, mais à la fin vous réussissez à vous hisser hors du marais, puis, haletant, vous reprenez votre souffle sur le monticule herbeux. Pendant que vous vous trouvez là, sentant vos forces revenir dans vos membres douloureux, vous discernez, non loin, une palpitation lumineuse. Levant les yeux, vous apercevez des lumières clignotantes planer au-dessus de la terre marécageuse, elles scintillent d'une lumière fantomatique verte. Le mouvement des boules de lumière est hypnotique, et vous êtes envoûté par l'un de ces étranges globes lumineux en particulier. Le scintillement de la lumière augmente tandis que la boule se dirige vers vous, et palpite maintenant d'un cramoisi malveillant. Vous avez à peine le temps de vous mettre sur pieds et de tirer votre épée avant que le Feu-Follet ne soit sur vous et essaye d'aspirer votre force vitale.

### FEU-FOLLET

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 6

Cette créature magique peut être blessée par le métal de la lame que vous portez et elle ripostera en vous envoyant des décharges d'énergie. Chaque fois que le Feu-Follet remportera un Assaut, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Si vous tuez le Feu-Follet, les forces inconnues qui l'animaient se dissiperont dans l'air, ne laissant qu'une odeur d'ozone tandis que la créature disparaîtra dans le néant. Rendez-vous au [342](#).

Le moine vous accueille dans l'Abbaye et vous guide à travers les bâtiments en pierres qui composent l'ensemble, vers un dortoir réservé aux pèlerins errants. Il vous désigne ensuite un simple lit, puis repart. Un peu plus tard, un autre moine – son visage dissimulé par la capuche de sa bure comme le précédent – vous apporte un bol de bouillon fumant et un gobelet rempli d'eau. Voulez-vous manger la nourriture que le moine vous a ramenée (rendez-vous au 145), ou allez-vous, plutôt, manger vos propres Provisions (ou rien du tout) avant de vous coucher (rendez-vous au 164) ?



Sur la pointe des pieds, vous effleurez du bout des doigts l'image du Château Wulfen, comme vous l'a conseillé la vieille sorcière. Les portes du château sont un peu plus en relief, il s'agit là probablement du mécanisme d'ouverture de la porte secrète, vous faites donc pression en ce point. Avec un clic, une porte dissimulée dans la peinture de la carte de Lupravie – que vous n'auriez jamais pu localiser autrement – s'ouvre. Au-delà se trouve un escalier étroit en pierres. Désirez-vous grimper cet escalier (rendez-vous au [512](#)), ou préférez-vous quitter la Salle des Cartes en franchissant la porte sur le mur opposé (rendez-vous au [321](#)) ?

Vous prenez une profonde inspiration, vous vous approchez du comptoir et demandez le prix d'une chambre pour la nuit. « Trois Pièces d'Or, pour la demi-pension » dit-il, « Une Pièce d'Or pour la chambre uniquement ». Si vous désirez payer 3 Pièces d'Or, vous aurez droit, en plus de la chambre, à une chope de bière et un repas froid composé de poulet rôti, le tout vous rend 4 points d'ENDURANCE. Si vous payez uniquement pour la chambre, vous devrez manger l'équivalent d'un Repas de vos Provisions pour retrouver vos forces. Quelle que soit votre décision, vous pouvez à présent vous retirer dans votre chambre (rendez-vous au [258](#)), ou rester dans la salle et tenter d'engager la conversation avec le tenancier (rendez-vous au [155](#)), la serveuse (rendez-vous au [188](#)), ou le jeune homme (rendez-vous au [220](#)).

« Balci se trouve au nord, puis plus loin à l'est d'ici il y a Maun, mais il vous faudra une bonne journée de marche pour y arriver. De l'autre côté de la forêt, vous trouverez la ville de Vargenhof, mais on dit qu'elle aussi traverse une époque difficile ». Rendez-vous maintenant au 395.

Si vous avez tué l'Archilycanthrope avec l'Épée Wulfen, rendez-vous au 464. Sinon, vous ne pouvez pas arrêter le démon, il ressuscitera le Comte Varcolac et vous n'aurez alors plus aucun moyen de défense contre le Prince Ouargue-Garou de Lupravie. Votre aventure s'achève ici entre les griffes du premier de la lignée maudite du Loup-Garou.

« Par ici », susurre le sinistre Maître du Cirque en vous adressant un clin d'œil. Vous lui jetez 2 Pièces d'Or, qu'il dépose dans son haut de forme. « Restez une heure ou restez autant que vous le désirez », vous lance-t-il, « mais amusez-vous, car c'est pour cela que vous entrez ». Vous passez sous la banderole du cirque et pénétrez dans la fête foraine. Il y a six spectacles différents qui retiennent votre attention. Le premier est une tente couleur bleu nuit décorée de lunes et d'étoiles argentées et portant la bannière : « Madame Zelda – Maîtresse des Mystères ». Le second est un genre de wagon avec la mention « Hall des Miroirs » peinte sur l'un de ses côtés. Puis, vient la sinistre « Cage ». Après elle, une estrade appelée « les Flèches d'Archer ». Ensuite, le show d'un homme tenant une poupée : « Le Maître des Marionnettes » qui attire une foule assez dense. Enfin, le dernier, une tente large au centre du cirque, arbore une paire d'yeux menaçants et une bouche ouverte garnie de crocs, tous deux peints sur la toile. À l'extérieur de l'entrée de la tente se trouve une pancarte indiquant : « Le Repère des Curiosités de Crookshank ». Qu'allez-vous visiter en premier ?

Rendez-vous au [149](#).

Madame Zelda, Maîtresse des Mystères ?

Rendez-vous au [63](#).

Le Hall des Miroirs ?

Rendez-vous au [445](#).

La Cage ?

Rendez-vous au [104](#).

Les Flèches d'Archer ?

Rendez-vous au [430](#).

Le show de marionnettes ?

Rendez-vous au [41](#).

Le Repère des Curiosités de Crookshank ?

« Perdu, dites-vous ? » Les yeux de l'homme n'expriment aucune hésitation, tandis qu'il réfléchit à votre histoire. Dans votre effort pour le convaincre, vous commencez à étoffer votre récit, ajoutant des détails pertinents. Vous n'êtes pas exactement en train de mentir, vous êtes juste devenu plus prudent avec la vérité. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [57](#).

Le passage se termine finalement dans une petite pièce circulaire pas plus grande qu'une grosse alcôve. Le sol a été creusé pour former une sorte de bol en pierre et au fond de celui-ci se trouve une masse grouillante de sangsues noires. Vous vous apprêtez à faire demi-tour et à revenir sur vos pas lorsque vous remarquez ce qui ressemble à la poignée d'une dague qui émerge de la masse mouvante et répugnante. Vous pourriez presque croire que quelqu'un élève ces vermines dans ces souterrains. Désirez-vous pénétrer dans le trou pour vous saisir la poignée et tirer dessus (rendez-vous au [482](#)), ou allez-vous plutôt revenir à l'intersection (rendez-vous au [181](#)) ?

Dès que le fermier et sa femme sont neutralisés, vous avancez vers le Changeforme. La créature siffle à votre approche et vous crache dessus, dévoilant ses griffes et des dents effilées comme des rasoirs.

*Tournez la page...*





Vous mettez votre confiance dans l'acier froid de votre lame, en

sachant que ce genre de créature peut être blessé par le fer.

## CHANGEFORME

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si le Changeforme vous blesse plus d'une fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Aussitôt que vous aurez tué le monstre, rendez-vous au [493](#).

Le cellier, éclairé par quelques bougies, abrite une collection de vins impressionnante. Les étagères et les bouteilles sont recouvertes de poussière et beaucoup des vins entreposés ici sont vieux de quelques siècles – ils sont à présent imbuables et représentent une fortune pour un collectionneur, mais vous n’êtes pas venu ici en tant que connaisseur. Sur une table, toutefois, vous remarquez des bouteilles de vin rouge couvertes de poussière et quelques alcools forts, quelques une sont débouchées. Désirez-vous boire un peu de vin rouge (rendez-vous au [153](#)), ou de l’alcool fort (rendez-vous au [171](#)), ou souhaitez-vous plutôt quitter le cellier et poursuivre vos investigations ailleurs (rendez-vous au [7](#)) ?

Vous prenez le membre sectionné dans votre main et l'examinez sous la lumière ambrée des flammes. Celui-ci est à présent devenu presque humain excepté le fait qu'il arbore toujours des ongles longs similaires à des griffes. Mais il y a quelque chose d'autre. Une chevalière en or est glissée sur l'annulaire, elle porte un dessin gravé sur sa partie circulaire qui représente une tête de loup hurlant à la pleine lune. Si vous désirez conserver cette curiosité morbide, ajoutez la chevalière à votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [290](#)

Vous arrivez finalement à Wulfenstein, les bâtiments sont couverts de neige et plantés près de la Gorge Garou, un immense précipice qui plonge quelques trente mètres plus bas, depuis la lande montagneuse, dans le Torrent Sauvage qui coule avec force dans l'obscurité. Le petit village est dominé par un château, agrippé au bord du ravin, loin au-dessus de Wulfenstein, ses remparts brisés forment une ligne déchiquetée contre le ciel. Le crépuscule diffuse son manteau rouge-gris sur les montagnes enneigées au nord, qui en retour étendent leurs ombres sur les toits du village. Votre première impression est que Wulfenstein est un endroit sauvage, abritant plus d'animaux que d'humains. Des cabots galeux fouillent les détritiques éparpillés dans les rues et il n'y a pas âme qui vive pour vous accueillir à l'entrée du village. Si vous possédez le code *Aytak*, rendez-vous au 196. Sinon, rendez-vous au 19.

Si vous possédez une Dague en Argent, rendez-vous au [192](#). Si vous n'avez pas une telle arme, rendez-vous au [173](#).

Vous avancez prudemment le long du passage et pénétrez dans une ouverture qui à la taille d'une petite pièce, d'ici plusieurs tunnels plongent au cœur des pics montagneux. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au **292**. Si c'est un échec, rendez-vous au **383**. (Si vous êtes déjà passé par ici auparavant, rendez-vous immédiatement au **236**).

Vous ressentez toujours un étrange malaise et pour vous débarrasser de ce sentiment douloureux, vous retournez sur la route. Le crépuscule laisse place à la nuit noire. Allez-vous, à présent, vous diriger vers le sanctuaire agrippé aux pics montagneux à l'est (rendez-vous au [11](#)), ou pressez le pas vers le nord, en direction de Vargenhof, en sachant que vous allez devoir camper dehors (rendez-vous au [98](#)) ?



Déterminé à retrouver l'Archilycanthrope et ainsi vous libérer de sa malédiction, vous pressez le pas sur la route menant à l'est jusqu'à ce que le soleil soit bien couché. La lune se lève, presque pleine à présent, les sinistres silhouettes des nuages sont fouettées par l'apparition du vent. Les ombres courent sur la route sous le clair de lune. Vous ne pouvez vous empêcher de lever la tête vers le disque luminescent de celle-ci, et tandis que sa lumière se reflète dans vos yeux, vous sentez une transformation se produire dans chacune des fibres de votre corps. Notez le nombre 176 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [20](#).



Vous buvez le bouillon fumant avec grand appétit et en quelques minutes, vous avez vidé le bol (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous vous sentez soudain très fatigué et vous vous allongez sur votre lit. Vous vous endormez dès que votre tête touche l'oreiller. Rendez-vous au 16.

Vous poussez la double porte en haut de l'escalier et vous vous retrouvez dans une petite antichambre dont les murs sont en bois de noyer. Devant vous se dressent deux portes en noyer également. Sur une plaque en bronze fixée à celle de gauche sont gravés les mots suivant : 'Salle des Cartes'. Une plaque du même métal est placardée sur la porte de droite : 'Salle de Musique'. Allez-vous pénétrer dans la Salle des Cartes (rendez-vous au [180](#)), ou dans la Salle de Musique (rendez-vous au [105](#)) ?

Vous puisez dans vos dernières réserves d'énergie, votre épée levée au-dessus de la tête, et chargez le loup alors que ce dernier se préparait à vous sauter dessus. Vous avez pris l'initiative et c'est vous qui frappez le premier. Le loup pousse un couinement de douleur, puis, sa souffrance muée en colère, il passe à son tour à l'attaque.

### LOUP NOIR

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Après deux Assauts ou si vous réduisez l'ENDURANCE du loup noir à 7 ou moins, ce qui devrait arriver très bientôt, rendez-vous au [271](#)

Vous vous détournez de la larve, pris d'un horrible haut-le-cœur, et tentez à présent de fuir cette Abbaye de malheur. Mais, tandis que vous faites demi-tour, l'écœurante monstruosité se convulse et vomit une copieuse dose de bave acide sur vous. Tirez un dé et divisez le résultat obtenu par 2 (en arrondissant à l'entier supérieur), puis ajoutez 3 à ce total (ce qui vous donne un total final compris entre 4 et 6), réduisez votre ENDURANCE de ce nombre de points. Si vous êtes toujours en vie, vous êtes obligé de combattre le monstre. Rendez-vous au **426**.

Vous tirez le rideau qui masque l'entrée et pénétrez dans la tente décorée de lunes et d'étoiles. L'atmosphère est saturée d'encens. Assise derrière une table circulaire, drapée d'un vêtement de velours bleu, se tient une femme d'âge moyen maquillée à l'excès et portant plusieurs couches de voiles et de châles colorés. Elle est coiffée d'un turban rouge maintenu en place par une broche ornée d'un saphir. Une boule de cristal repose sur un support en bois d'ébène devant elle. « Bienvenue, étranger », dit Madame Zelda, elle a un fort accent dont elle abuse probablement pour accentuer son côté exotique. « Mettez une Pièce d'Or dans ma main et je vous révélerai tout ce que l'avenir vous réserve ». Si vous désirez payer pour ce privilège, déduisez la Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [224](#). Si vous ne désirez pas rester ici plus longtemps, rendez-vous au [167](#).

Le Loup-Garou laisse échapper un grondement vicieux d'entre ses crocs, puis le terrible Comte mutant attaque.

### ARCHILYCANTHROPE

HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 16

Si le Loup-Garou parvient à vous blesser ne serait-ce qu'une seule fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous réduisez l'ENDURANCE de l'Archilycanthrope à 6 ou moins, ou après avoir combattu sept Assauts – si vous tenez aussi longtemps – rendez-vous immédiatement au **503**.

Vous rentrez bredouille en ville avec le groupe de chasseurs pour découvrir que la Bête a encore frappé, cette fois au sud de Vargenhof. Elle est entrée dans un moulin et a massacré le meunier et sa famille. Sans vous reposer, vous et les chasseurs vous vous rendez sur la scène du crime, mais le temps que vous arriviez, la Bête est déjà loin (vous perdez 1 point de CHANCE et gagnez 1 point de MUTATION). Vous retournez une fois de plus au hall de réunion et passez le reste de la nuit à camper dans le bâtiment avec les autres chasseurs. Lorsque vous vous éveillez, il est midi passé et temps pour vous de reprendre votre route. Rendez-vous au [507](#).



L'immense et monstrueux golem s'avance sur vous avec des pas lourds et saccadés, de petites étincelles bleues – résidus de l'énergie ayant traversé son corps – illuminent ses yeux. La bouche de la créature s'ouvre dans un sinistre gémissement tandis que ses doigts gras et putréfié atteignent votre cou.

### GOLEM ORGAMÉCANIQUE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 11

Chaque fois que le Golem remporte un Assaut, tirez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, la chose vous immobilise de ses deux mains et vous assène un choc électrique, cadeau que la foudre lui a laissé en traversant son corps et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à vous débarrasser de ce terrible adversaire, rendez-vous au **169**.

Vous avalez une gorgée d'une des bouteilles et tandis que vous sentez le liquide épais couler le long de votre gorge, vous réalisez votre terrible erreur. Du vin rouge dans le repaire supposé d'un Vampire ! À quoi pensiez-vous ? Ce n'est pas du vin qui se trouve dans ces bouteilles, mais du sang humain ! Vous avez un haut-le-cœur, crachant le maximum que vous pouvez pour vous débarrasser de l'horrible goût qui emplit votre bouche, mais le mal est déjà fait. Le loup qui sommeille en vous se repaît du fabuleux présent que vous lui avez fait et renforce un peu plus l'emprise qu'il exerce sur votre métabolisme (vous gagnez 1 point de MUTATION et vous perdez 1 point de CHANCE). Vous fracassez la bouteille de sang sur le sol et vous vous empresses de quitter le cellier. Rendez-vous au [7](#).

Votre remontée du puits, bien qu'épuisante, ne vous réserve pas plus de surprises, et vous vous hissez à nouveau dans la pièce souterraine sans encombre. Toujours incertain de ce qui s'est passé ici, vous savez que vous n'y trouverez rien de plus et vous décidez de sortir des ruines labyrinthiques.

Un rituel maudit a été pratiqué ici, il y a des années de cela, un rite si blasphématoire qu'il a laissé une marque indélébile sur le monde qui vous entoure. Vous avez senti la méchanceté sadique qui imprègne ces lieux, et tout le temps que vous avez passé dans les ruines, a permis à cette présence insidieuse de se nourrir de vos peurs, jusqu'à ce qu'elle soit devenue suffisamment puissante pour prendre forme physique. Elle apparaît devant vous à présent, un horrible visage démoniaque se forme dans l'air. Cette chose rassemble vos pires cauchemars, un amalgame de tout ce que vous craignez.

*Tournez la page...*



De terribles corps torturés, et des pattes d'araignée poilues sortent des orbites d'un visage de démon à la peau semblable à du cuir. Des

membres déformés poussent sur la créature infernale et les traits de son visage caricaturent à l'extrême ceux d'une gargouille. Le Cauchemar avance vers vous telle une araignée sur des pattes ressemblant à des bras et vous agrippe avec des mains qui pourraient être des pieds, la chose ne cesse de siffler comme un cafard avide de sucer son repas.

### CAUCHEMAR

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous éliminez le Cauchemar, l'entité maléfique se dissout comme de la cire chaude et son essence pure et noire s'enfuit dans l'obscurité de la nuit. Votre cœur bat la chamade dans votre poitrine, vous courez pour rejoindre la route. Rendez-vous au **143**.

« Nuit tranquille » dites-vous pour faire la conversation, tentant désespérément d'améliorer l'ambiance de l'auberge, tout en prenant soin de ne pas mentionner votre récente et désagréable expérience sur la route.

« À quoi vous attendiez-vous ? » grommelle l'homme. « D'abord il y avait ce maudit cavalier qui faisait fuir mes clients à cause de ses crimes, et maintenant qu'il est mort, son fantôme terrorise les gens. Je pense sincèrement à vendre mon auberge et emmener ma fille pour tenter notre chance à Bathoria, si quelqu'un veut racheter cet endroit ».

Embarrassé, vous vous excusez et décidez d'aller parler à la serveuse, qui selon vous doit être la fille du tenancier (rendez-vous au [188](#)), ou au jeune homme (rendez-vous au [220](#)), ou vous pouvez décider de vous retirer dans votre chambre (rendez-vous au [258](#)).

Vous vous retrouvez dans une nef parcourue de colonnes, une odeur piquante et lourde emplit l'air, accompagnée d'épaisse fumée d'encens, éclairée par des braseros dans lesquels se consume du charbon de bois. Le murmure de chants plaintifs résonne sous la voûte du chœur. Attiré par cette mélopée et tout en restant dans l'ombre des piliers, vous vous faufilez le long de la nef jusqu'au sanctuaire chargé d'encens. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [80](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [439](#).

« Le Molosse est une bête terrible, un chien fantôme, envoyé pour punir Père Corran, le prêtre qui tient le temple de Saint Crucius et le puits de soins qui se trouve en son sein. Le temple se trouve au nord puis à l'ouest d'ici, dans la détestable contrée de Fenmoor. On dit que le Molosse ne possède qu'un seul œil qui est aussi froid et blanc que la lune, ainsi que des crocs comme des couteaux. Bien qu'il soit étrange que quelqu'un puisse savoir tout ça, car il est également dit que tous ceux qui regardent la face de la bête meurent de terreur. » Écrivez le code *Elpmet* et rendez-vous au [395](#).



Un peu plus loin dans le couloir, vous arrivez à une intersection. Trois autres couloirs très courts partent à gauche, à droite et tout droit, menant chacun à une porte qui, vous le présumez, débouche sur d'autres pièces. Vous ne trouvez aucun indice sur ce qui pourrait se cacher derrière ces portes, alors laquelle allez-vous ouvrir ?

Rendez-vous au **428**.

Celle de gauche ?

Rendez-vous au **496**.

Celle en face de vous ?

Rendez-vous au **310**.

Celle de droite ?

Vous devez progresser penché afin d'éviter de vous cogner sur la roche du plafond qui est à peine à quelques centimètres de votre tête. Lorsque vous sortez de ce tunnel, vous vous retrouvez dans une caverne froide qui n'est rien de plus qu'une séparation ou une convergence de chemins. Quelle direction allez-vous suivre à présent ?

Rendez-vous au **31**.

Un tunnel venteux et tortueux ?

Rendez-vous au **142**.

Un passage rempli de cailloux ?

Rendez-vous au **70**.

Un tunnel de quartz jaune ?

Vous déambulez kilomètre après kilomètre le long de la route nord, traversant de mornes collines grises, sans croiser âme qui vive durant cette fin d'après-midi d'automne. La route s'élève depuis la triste vallée, pour vous conduire, plus haut, à une lande balayée par le vent. Vous poursuivez votre marche sous un ciel de plomb tandis que le soleil glisse vers l'horizon. Si vous possédez le code *Elpmet*, rendez-vous au [511](#), sinon, rendez-vous au [190](#).

Les voix continuent leurs chants funèbres, même si aucun mot n'est prononcé, vous sentez qu'elles s'adressent directement à vous. Ensorcelé par ces chants hypnotiques, vous déviez du chemin et vous vous dirigez vers le lac. *Testez votre Habileté.* Si vous réussissez, rendez-vous au 46. Si vous échouez, rendez-vous au 64.

La femme-araignée laisse échapper un cri perçant et ses huit pattes se mettent en mouvement instantanément, galopant vers vous. Dans le combat qui s'annonce, si vous choisissez de lutter avec la Dague en Argent que vous avez trouvé sur le Gobelin, chaque blessure que vous infligerez à la monstrueuse Veuve Noire lui retirera 3 points d'ENDURANCE, car l'arme possède une emprise sur elle, mais vous devrez également réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Rendez-vous maintenant au [252](#) et faites face à votre destin.

Vous posez une main sur la rampe branlante et commencez à monter les marches. Vous êtes arrivé à mi-chemin de l'escalier menant au premier étage, quand un personnage trapu se penche et apparaît au-dessus de vous depuis le second étage. Le visage de l'homme est horriblement déformé et ses longs cheveux sont sales. Vous réalisez que l'individu n'est pas vraiment penché, en fait il est bossu. « Maïffre ! » crie, par-dessus son épaule, le misérable être. « On ffient nous déranffer ! » Une autre voix, normale, lui répond « Occupe-toi de l'intrus, Igor. Le moment est presque arrivé, l'expérience ne peut être interrompue. Débarrasse-toi du problème ! ».

Suivant les ordres de son maître, le Bossu descend l'escalier pour se diriger vers vous, brandissant une lourde matraque.

### BOSSU

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Pour toute la durée du combat, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point en raison de votre position précaire, étant à mi-chemin dans l'escalier avec votre adversaire au-dessus de vous. Si le Bossu remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [393](#). Sinon et que vous abaissez son ENDURANCE à 5 points ou moins, rendez-vous au [422](#).

Malgré la fatigue occasionnée par ce long voyage, vous ne trouvez pas le sommeil, vous vous retournez sans cesse dans votre lit. Il y a quelque chose d'étrange dans ce lieu, en dépit de l'accueil chaleureux que vous ont réservé les moines, le loup en vous se sent aussi menacé. Incapable de dormir, vous devez en apprendre davantage. Vous sortez du dortoir et vous vous faufilez dans l'obscurité, entre les bâtiments – votre épée à la ceinture et votre Sac à Dos sur l'épaule. Vous vous arrêtez net en discernant des voix un peu plus loin. Ce sont les deux moines qui vous ont accueilli et ils parlent de vous en ce moment ! Vous entendez l'un d'eux dire : « l'Abbé sera ravi de recevoir notre pèlerin ». Vous percevez un rire étouffé à chaque mot du moine.

« Viens » dit l'autre, « ne faisons pas attendre son éminence plus longtemps. Le somnifère n'agira pas éternellement ».

Il n'y a pas de temps à perdre – les Moines Noirs viennent vous chercher et vous ne pouvez savoir combien il y en a dans cette Abbaye. Vous décidez d'utiliser à votre avantage le fait que les moines vous croient endormi et vous courez dans l'Abbaye baignée des ténèbres de la nuit, espérant pouvoir rejoindre le dortoir avant que les moines ne se doutent de quelque chose. Votre plan semble fonctionner jusqu'à ce que, à mi-chemin, le long d'un cloître en pierres, une dalle s'incline sous le poids de votre corps, puis révèle un trou en dessous, vous tombez dans le noir. Incapable de freiner votre descente, vous glissez dans le boyau qui s'enfonce dans des profondeurs fétides et obscures. Rendez-vous au [194](#).



Vous racontez précisément comment vous avez acquis la Dague en Argent, et exhibez la fine lame à Vereticus. Il va immédiatement chercher un parchemin sur une haute étagère et le déroule sur son bureau. Sur le parchemin a été dessinée une dague et elle ressemble comme deux gouttes d'eau à celle que vous possédez. « Incroyable ! » s'exclame-t-il. « Et vous dites que cette dague appartenait à une femme serpent ? Alors elle devait être Serena la Sorcière de Saarven. Je pense que c'est elle qui conduisait la Cérémonie d'Invocation. Un monstre dites-vous ? Serpensa la Femme-Serpent ? Les puissants sont tombés bien bas. Il est dit que le pouvoir absolu corrompt entièrement, cela n'a jamais été aussi vrai apparemment ». Retournez à présent au [260](#).



Tandis que la diligence poursuit sa course sur la route en direction de Wulfenstein, les loups gagnent du terrain, glapissant derrière les sabots des chevaux et haletant, ils luttent afin de ressembler la volonté nécessaire pour sauter sur la diligence elle-même. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [239](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [223](#).

Choisissez un endroit où vous ne vous êtes pas encore rendu. Allez-vous visiter Madame Zelda, Maîtresse des Mystères (rendez-vous au [149](#)), le Hall des Miroirs (rendez-vous au [63](#)), la Cage (rendez-vous au [445](#)), les Flèches d'Archer (rendez-vous au [104](#)), le show des Marionnettes (rendez-vous au [430](#)), le Repère des Curiosités de Crooshank (rendez-vous au [41](#)), ou alors, allez-vous maintenant quitter le Cirque (rendez-vous au [186](#)) ?

Vous passez entre les bâtiments élancés et arrivez sur la place du village. Des villageois se sont regroupés ici, ils portent tous des fourches, des faux et tout un tas d'autres objets qui pourraient être utilisés comme armes. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se taisent tous et un silence lourd plane à présent sur l'assemblée, tandis que tous les regards convergent vers vous. Cette attention soudaine vous met mal à l'aise. Un homme maigre, d'âge moyen, avec de fins cheveux gris, portant une tunique de cuir recouverte de mailles, quitte l'attroupement et s'avance vers vous. Il lève les mains pour signifier qu'il ne vous veut aucun mal, mais l'épée attachée à sa ceinture et son regard froid vous avertissent qu'il n'est pas le genre d'homme à se laisser berner. « Ho, l'ami » vous lance-t-il. « Nous ne croisons pas beaucoup d'étrangers venant nous rendre visite, d'où venez-vous et que pouvons-nous faire pour vous ? » Qu'allez-vous répondre à cet homme ? Allez-vous lui dire la vérité, que vous voyagiez à travers bois lorsque vous avez été attaqué par une meute de loups (rendez-vous au 57) ? Allez-vous lui dire que vous voyagiez depuis Pritzbad jusqu'à Saarven quand vous avez quitté la route et vous êtes perdu en forêt (rendez-vous au 135) ? Où allez-vous lui dire que vous êtes un mercenaire errant à la recherche d'un employeur qui pourrait apprécier vos services (rendez-vous au 268) ?

Telle une bête féroce et sauvage, la tempête revient et redouble de violence. Un éclair frappe à nouveau le sommet du moulin. Qui a dit que la foudre ne tombait jamais deux fois au même endroit ? L'énergie électrique brute de l'éclair embrasse en divers endroit le laboratoire. « Ma créature ! Ma merveilleuse création ! » gémit le Professeur Arcanum, puis il tombe à genoux à côté des restes fumants de son golem. Soudain, crachant comme un chat sauvage, son serviteur Bossu vous saute dessus (si vous l'aviez déjà combattu, réduisez son ENDURANCE en conséquence).

### BOSSU

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous remportez le combat contre Igor en cinq Assauts ou moins, rendez-vous au 197. Si l'affrontement dure plus de cinq Assauts, rendez-vous au 184.

Vous passez devant divers stands sur la place, vous y trouvez plusieurs choses qui pourraient vous être utiles :

|                                     |                           |
|-------------------------------------|---------------------------|
| Une épée                            | 10 Pièces d'Or            |
| Une dague                           | 6 Pièces d'Or             |
| Une corde avec son grappin          | 3 Pièces d'Or.            |
| Une arbalète avec six carreaux      | 2 Pièces d'Or             |
| Un plastron                         | 8 Pièces d'Or             |
| Une lanterne avec un briquet amadou | 3 Pièces d'Or             |
| Des Provisions                      | 1 Pièce d'Or pour 1 repas |

La majorité de ces objets ne nécessitent pas d'explication particulière, mais il y a tout de même certaines choses que vous devez savoir. La dague est plus légère et moins chère que l'épée, mais si vous combattez avec vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Vous pourrez utiliser l'arbalète une fois par combat avant d'engager le corps à corps (si toutefois vous possédez encore des carreaux), Testez alors votre Habilité et si c'est un succès, le carreau de votre arbalète fera perdre 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Sur un jet de 1 à 3, le plastron réduira les dégâts, que vous subirez, de 1 point. Vous pouvez acheter autant de Repas que vous le souhaitez, chaque Repas vous rendra 4 points d'ENDURANCE.

Faites vos emplettes (dans la limite de vos Pièces d'Or bien entendu) puis décidez de ce que vous allez faire ensuite :

|                                                              |                             |
|--------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Visiter le stand de l'alchimiste-métallurgiste ?             | Rendez-vous au <b>54</b> .  |
| Rejoindre le groupe de chasseurs devant le hall de réunion ? | Rendez-vous au <b>201</b> . |
| Quitter Vargenhof ?                                          | Rendez-vous au <b>507</b> . |

La vodka vous brûle la bouche et la gorge au moment où vous en avalez un peu. Mais elle réchauffe rapidement votre corps (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE pour avoir bu ce spiritueux). Mais, la prochaine fois qu'il vous sera demandé de *Tester votre Habileté*, vous devrez réduire votre score d'HABILETÉ de 1 point, pour le test uniquement. La vodka vous remplit également d'un courage nouveau : lors du prochain combat, votre Force d'Attaque sera augmentée de 1 point. Allez-vous, à présent, boire un peu de vin rouge (rendez-vous au 153), ou quitter le cellier (rendez-vous au 7) ?

Reniflant et grognant l'un envers l'autre, deux formes de loup se distinguent au coin de la rue. Au premier regard vous les prenez pour des hommes-loups, ce n'est que quand elles sortent de l'ombre pour passer sous la lumière déclinante du jour, que vous discernez leurs hideuses apparences. La chair a carrément été arrachée à certains endroits révélant des os, des organes internes gris-vert et des nerfs. Parfois ils se déplacent sur leurs pattes arrière comme des humains, à d'autres moments ils sautent sur leurs quatre pattes.

*Tournez la page...*





Puis ils sentent votre odeur et leurs yeux luisent d'un feu démoniaque, ces deux Ouargues-Garou – des Loups-Garous morts-vivants piégés à mi-chemin d'une métamorphose incomplète et à moitié décomposés – attaquent ! Combattez ces monstres sauvages ensemble.

### Premier OUARGUE-GAROU

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

### Second OUARGUE-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes blessé plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION.  
Si vous survivez à la bataille, rendez-vous au **390**.

Tandis que la Vampiresse vous lacère des griffes de ses deux mains, vous répondez avec l'acier de votre lame. Bien que les blessures que vous infligez à la Comtesse paraissent sérieuses, elles se referment en quelques secondes sans que la moindre goutte de sang ne soit versé. Les armes conventionnelles ne peuvent pas affecter cette créature de la nuit, et sa vigueur surnaturelle prend rapidement le dessus sur votre corps épuisé qui ne cesse de se défendre. Sans une arme bénie, le combat est inégal et la Vampiresse vous déchiquète morceau par morceau. Votre aventure s'achève ici.

Vous portez le coup fatal à la créature monstrueuse et celle-ci sombre dans les eaux putrides. Maintenant que l'Horreur est morte, vous pouvez tourner votre attention vers l'Épée en Argent. Vous vous sentez attiré par l'arme, votre peau frissonne d'excitation. Mais quelque chose dans ces ruines est la cause de l'atmosphère maléfique et oppressante qui a perverti cet endroit tel un ulcère infecté. Désirez-vous plonger dans l'eau et chercher l'épée (rendez-vous au [267](#)), ou vous n'allez-vous pas vous attarder plus longtemps dans les ténèbres puantes et remonter le puits (rendez-vous au [154](#)) ?

Les voix des créatures spectrales accaparent vos sens jusqu'à ce qu'elles soient le seul bruit que vous puissiez discerner. C'est comme si le hurlement fantomatique trouvait un alter-ego au loup qui sommeille en vous. Il tente de prendre le contrôle de votre corps et pendant que vous essayez d'en combattre l'effet, vos muscles sont soudain pris de spasmes (vous gagnez 1 point de **MUTATION**). Vous tentez de regagner le contrôle de vos muscles et tombez à terre, la bave aux lèvres. Vous restez étendu tandis que les Strigoivans font tout ce qu'ils peuvent pour se débarrasser de la horde spectrale, mais sans succès...

Vous vous éveillez à nouveau le jour suivant, vous êtes toujours allongé sur le sol dur et froid, en dehors de Strigoiva, où les villageois vous ont abandonné après leur nuit cauchemardesque contre le Hurlant. La position du disque solaire dans un ciel de plomb, au-dessus de vous, vous indique que vous avez dormi longtemps, jusque dans l'après-midi, mais votre sommeil n'a pas été réparateur. Au-delà de la frontière est du village vous devrez choisir votre itinéraire. Allez-vous suivre la route qui part vers le nord (rendez-vous au **160**), ou celle qui va vers l'est (rendez-vous au **478**), ou allez-vous prendre celle moins empruntée qui s'enfonce dans la forêt dont la lisière est à un kilomètre au nord-est de Strigoiva (rendez-vous au **8**) ?



Des coups de tonnerre lointains résonnent dans le ciel et des éclairs illuminent brièvement les montagnes loin au nord. Un orage approche et vous feriez mieux de trouver un endroit où vous abriter. C'est à cet instant que vous arrivez en vue d'un vieux moulin presque en ruine, trônant sur une colline à 200 mètres d'un petit chemin s'éloignant de la route. Ses ailes loqueteuses tournent sous le vent qui se lève. Vous apercevez une lumière vacillante derrière une grande fenêtre. Allez-vous chercher refuge dans le vieux moulin (rendez-vous au [235](#)), ou braveriez-vous les éléments (rendez-vous au [198](#)) ?

Vous engagez la conversation avec le prêtre et en arrivez rapidement à débattre de l'état morbide du village. « C'est la Dame de Maun » vous confie-t-il. « J'ai cru autrefois qu'elle souhaitait notre bonheur, mais à présent, je ne suis plus sûr de rien. C'est pour cette raison que je suis encore ici, je veux faire tout mon possible pour aider ces pauvres gens. Si le mal est à l'œuvre dans les environs, alors il puise sa source à la Tour de Maun. Ce dont nous avons besoin, c'est d'un brave aventurier pour faire face à la cruelle Comtesse à l'intérieur de son repère. Allez-vous nous aider ? » Si vous acceptez, vous devez tenir compte des renseignements que la Comtesse pourrait posséder à votre endroit et prendre en considération un score d'ALARME que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*, notez tout de suite qu'il est à présent à un niveau de 0, puis rendez-vous au 56. Si vous ne désirez pas entreprendre cette quête, vous décidez qu'il est à présent temps de quitter le village (rendez-vous au 350).

Vous ingurgitez la mixture et êtes immédiatement pris de nausées. Toutefois, la potion produit l'effet attendu et bien qu'elle ne vous ait pas guéri de la lycanthropie, elle en a considérablement réduit les effets. Vous perdez 4 points de MUTATION (mais votre score de MUTATION ne peut pas chuter en dessous de 1) et vous gagnez 1 point de CHANCE. Vereticus aimerait vous offrir un lit pour la nuit, mais il sent votre empressement à poursuivre votre quête de l'Archilycanthrope, car avec l'approche de la prochaine pleine lune, le temps risque de vous manquer. Vous remerciez l'érudit pour son aide et quittez son domaine après avoir reçu l'équivalent de 3 Repas de la part de Vereticus. Rendez-vous au [46](#).

« Lorsqu'il était vivant, il était le Seigneur Lucre 'le maudis' », explique Konrad. « Il avait commis de nombreux crimes – extorsions et rackets à main armée, vols de chevaux et meurtres de sang froid – et sa réputation se répandit dans toute la contrée et même au-delà. Jusqu'au jour où des gardes l'attrapèrent à l'auberge de *L'Arbre Gibet*. Sa vie prit fin dans cet endroit, le capitaine des gardes trancha la tête du cavalier avec son propre sabre dans les étables derrière l'auberge. Mais quelque temps après, des gens rapportèrent avoir vu le Seigneur Lucre sur la route à nouveau. Puis les disparitions commencèrent, les rumeurs colportaient que Lucre n'était plus intéressé par l'or et les richesses des gens, mais plutôt par leurs âmes qu'il arrachait pour assouvir sa vengeance. » Rendez-vous maintenant au [395](#).



La Salle des Cartes vous coupe le souffle, il n'y a pas de plans sur parchemins ou autres livres-atlas ici. Au lieu de cela, les murs et même le plafond ont été peints pour représenter des cartes extrêmement détaillées. Vous y contemplez une carte de toutes les provinces et principautés de Mauristasia et une autre qui réunit l'intégralité du Vieux Monde. Il y a même un globe gigantesque dans un coin de la pièce, aussi grand qu'un homme, et qui symbolise tout Titan ! Couvrant entièrement le mur à votre gauche, se trouve une carte finement décorée de Lupravia, depuis Strigoiva au sud-ouest jusqu'à la ville de Vargenhof, Wulfenstein y est dépeint se balançant au bord de la Gorge Garou au nord-est et un dessin exagéré du Château Wulfen a été ajouté au dessus du village, telle une sentinelle le surveillant. Bien que la pièce en elle-même soit une pure merveille, il n'y a rien ici qui puisse vous être utile et vous ouvrez une nouvelle porte encastrée dans le mur opposé pour vous retrouver dans un couloir. Rendez-vous au [321](#).

Le passage se termine devant une porte en bois. Vous la franchissez et vous pénétrez dans une ancienne chambre de torture inquisitoriale abandonnée, remplie de toiles d'araignées. Vous ouvrez une seconde porte puis montez une volée de marches en pierre jusqu'à vous retrouver face à une nouvelle porte. Cette porte de bois plein est également déverrouillée et, en tournant la poignée, vous entrez. Rendez-vous au [356](#).



Van Richten, l'homme que vous avez tué, était peut-être un psychotique, mais il a combattu jusqu'au bout pour le Bien et il a tenté de sauver le peuple de Lupravie de son destin cruel. Bien que vous ayez mis un terme à sa vie uniquement pour vous défendre, vous avez contribué à ce que l'Antique Nuit resserre un peu plus son emprise sur ce monde (vous perdez 1 point de CHANCE). Une fouille rapide du corps du Chasseur de Vampires vous révèle une bourse contenant 10 Pièces d'Or et un collier orné d'un Talisman en Argent. Bien entendu, il y a aussi les armes saintes de sa quête de lumière : sa rapière et son pistolet à poudre avec un petit sac contenant six balles en argent. La rapière est plus légère et facile à transporter que votre épée. Si vous désirez échanger votre arme contre celle-ci, vous pourrez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque lors de futurs combats. Notez tous les objets que vous prenez sur votre *Feuille d'Aventure*. (Si vous désirez en savoir plus sur la manière d'utiliser le pistolet, vous pourrez vous rendre au [400](#) n'importe quand en n'oubliant pas de noter de quel paragraphe vous venez afin de pouvoir y retourner par la suite). Vous passez le reste de la nuit avec le corps de Van Richten comme seule compagnie, et dans la brume grise du matin vous vous remettez en route. Rendez-vous au [250](#).

« Dites-moi ce que vous savez » demandez-vous d'une voix menaçante proche d'un grognement. « Le Comte Varcolac n'a pas toujours été tel qu'il est à présent » explique la cuisinière. « Il était, auparavant, un mortel ordinaire, mais maintenant, il est bien plus que cela et bien moins également. En dépit de sa force et de son invulnérabilité, il craint tout de même une chose, le toucher de l'Argent et une arme en particulier, une Dague en Argent consacrée. Il a déployé beaucoup d'efforts pour dissimuler cette arme dans le château, tout en la gardant ainsi près de lui, s'assurant que personne n'utilise son pouvoir contre lui ».

« Où puis-je trouver cette dague ? » demandez-vous.

« Pas très loin d'ici » répond la sorcière, apeurée par votre colère bestiale. « Retournez dans le hall d'entrée par lequel vous avez pénétré dans le château et montez l'escalier. Derrière la double porte, dirigez-vous vers la Salle des Cartes. Dans cette pièce se trouve une porte secrète, le mécanisme qui l'actionne est caché dans l'image du Château Wulfen. Derrière cette porte, vous trouverez l'endroit où repose la dague. Elle est gardée, mais je ne sais pas par quoi. » Ces informations vous sont très précieuses (vous gagnez 1 point de chance). Si, lors de votre exploration, vous vous retrouvez dans la Salle des Cartes, vous pourrez rechercher la porte secrète en déduisant 50 du numéro du paragraphe où vous serez à ce moment, puis en vous rendant au paragraphe portant le même numéro que le résultat obtenu. « Maintenant, laissez-moi tranquille ! » dit la vieille cuisinière. Allez-vous quitter la cuisine, comme elle vous le demande (rendez-vous au 467), ou allez-vous l'achever pour être certain qu'elle ne vous joue pas un mauvais tour dans le dos (rendez-vous au 50) ?



Le Bossu s'écroule mort sur le sol, les flammes lèchent les équipements mécaniques près de vous. À travers une vision déformée par la chaleur, vous apercevez le professeur prendre une bouteille d'une étagère, contenant un liquide vert peu engageant. Il avale le contenu de la bouteille en quelques gorgées, puis se tourne vers vous, le regard noyé par la furie. Tandis que vous l'observez, son corps commence à grandir, les coutures de sa blouse se déchirent au niveau des épaules, les muscles de ses bras triplent de volume, son visage et ses mains se couvrent rapidement de poils épais. Renflant comme un taureau enragé, le professeur avance dans votre direction, ses articulations craquent sur le plancher. Désormais, vous ne faites plus face au Professeur Arcanum le dérangé, mais devez affronter le côté animal et sauvage de sa personnalité – Arcanum le Sanguinaire !

### ARCANUM LE SANGUINAIRE

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous réussissez à avoir le dessus, votre dernier assaut repousse le professeur en arrière (rendez-vous au [197](#)).



Comme vous le pressentiez, l'eau sombre du bassin est très froide et a pour conséquence de vous rafraîchir à merveille. En fait, c'est mieux que cela, des minéraux sont dissous dans l'eau et votre corps en est revitalisé, vous retrouvez une bonne part de votre énergie (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE). Revenez au [31](#) et choisissez une autre option.

Si vous possédez les codes *Rueos* ou *Egnarté*, rendez-vous au 209.  
Sinon, rendez-vous au 90.

Arrivé au premier étage, vous vous retrouvez dans un couloir éclairé par des bougies murales. Le long de ce dernier se trouvent des séries d'armures sur des piédestaux ainsi que des armes archaïques – épées et masses principalement – qui sont accrochées aux murs, ainsi que des boucliers arborant plusieurs signes héraldiques. Désirez-vous prendre une masse, considérant que vous avez déjà une épée (rendez-vous au [278](#)), l'un des boucliers (rendez-vous au [203](#)), ou allez-vous poursuivre votre exploration de la tour (rendez-vous au [7](#)) ?



« Bonsoir » dites-vous, affichant votre meilleur sourire à la serveuse.

« Comment va le business ? »

Elle continue de regarder les braises et ne dit rien. Le tenancier vous observe derrière son comptoir. Puis la serveuse se met à parler, d'une voix distante. « Il vient toujours me voir, vous savez ? Ils ont dit qu'il était parti, mais ce n'est pas vrai. Un amour tel que le nôtre ne peut jamais être brisé. Pas même la mort ne peut nous séparer... »

« Meg ! » lance le tenancier, faisant taire la fille. « Cela suffit, ma fille. Retourne à la cuisine, il y a de la vaisselle à faire et le sol a besoin d'être récuré ! »

Meg se lève pour aller travailler, puis vous regarde par-dessus son épaule et vous fixe de son regard améthyste pour la première fois. « Pas même la mort », répète-t-elle puis elle s'en va. Le regard de la fille était très troublant, vous réalisez soudain que vous préférez votre propre compagnie pour le reste de la nuit et vous vous retirez dans votre chambre. Rendez-vous au [258](#).

L'Archilycanthrope gronde d'un plaisir bestial tandis que les rayons de la pleine lune exercent un effet magique sur lui. Augmentez l'<sup>ENDURANCE</sup> du Loup-Garou de 4 points et continuez le combat avec le monstre régénéré par l'influence lunaire. Si vous réussissez à vaincre le Comte Varcolac, rendez-vous au [300](#).



Préoccupé par vos pensées sur le temps qu'il vous reste avant la prochaine pleine lune, vous réalisez à peine que le soleil s'est couché et que les dernières couleurs prennent la teinte d'une améthyste sombre. La lune se lève et, alors que vous ne voyez aucun abri alentour, vous vous résignez à camper dans cette lande sombre. Soudain, vous apercevez au loin une auberge relais sur la route. De la lumière filtre par une fenêtre. Vous vous dépêchez d'accélérer le pas, déterminé à ne pas vous laisser distraire par les fantômes qui hantent cette contrée désolée appelée la Lupravie.

Lentement, portés par le vent, vous entendez les cliquetis d'un harnais derrière vous. Puis des bruits de sabots martelant le chemin, vous vous retournez pour voir qui vous suit, mais vous ne distinguez personne, pas de cheval, pas de cavalier, rien. Le problème est que vous entendez toujours le martèlement des sabots sur la route. Vous scrutez les ténèbres derrière vous, puis vous discernez enfin quelque chose. Se matérialisant dans une brume jaune verte luminescente à vingt mètres de vous, apparaît un cavalier fantomatique sur son cheval.

*Tournez la page...*



Une cape flotte dans le dos du cavalier et il porte de longues bottes finement ouvragées qui lui montent jusqu'aux genoux. Il cravache sa monture qui se rue vers vous, crachant de la fumée par la gueule et les nasaux, des flammes blanches émergent de ses yeux fantomatiques. Comme si cela n'était pas assez terrifiant, le cavalier n'a pas de tête et

pourtant vous pouvez l'entendre hurler « Yaah ! Yaah ! Va Barushka !  
Va jusqu'au matin ! »

Le cavalier fantôme et sa monture se rapprochent de vous rapidement.  
Allez vous tourner les talons et vous enfuir, pour tenter d'atteindre le  
relais avant que le spectre ne vous attrape (rendez-vous au [60](#)), ou  
allez vous faire face (rendez-vous au [462](#)) ?

Vous esquiviez à temps, tandis que le loup atterrit à l'endroit où vous vous trouviez la seconde d'avant. Mais vous êtes toujours encerclé par le reste de la meute. Vous vous trouvez soudain nez à nez avec deux spécimens d'apparence particulièrement hideuse qui tentent de vous lacérer de leurs griffes, tandis que leurs acolytes hurlent leurs encouragements. Combattez les deux loups en même temps.

### Premier LOUP

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

### Second LOUP

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Après deux Assauts contre les loups, le monstrueux loup noir – lassé d'attendre que ses compagnons vous achèvent – se joint à la bataille.

### LOUP NOIR

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Vous vous retrouvez à présent à combattre les trois loups en même temps. Après deux Assauts supplémentaires ou si vous réduisez l'ENDURANCE du loup noir à 7 ou moins, ce qui devrait arriver très bientôt, rendez-vous au **271**

La Dame vampire de Maun pousse un cri de fureur inhumain et vole vers vous, sa cape flottant derrière elle comme les ailes démesurées d'une hideuse chauve-souris.

### VAMPIRESSE

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 13

Si la Vampiresse remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [228](#). Si vous réduisez l'ENDURANCE de la Vampiresse à 4 ou moins, rendez-vous immédiatement au [245](#).

« Si vous n'acceptez pas l'aide que je vous offre sans rien demander en retour, je pense que vous feriez mieux de partir maintenant ». Vous vous rendez compte à présent combien vous avez été inconsideré et ingrat, mais il est trop tard pour vous excuser. Vous remerciez Vereticus pour vous avoir donné accès à sa bibliothèque, quittez son vieux domaine et revenez sur le chemin qui serpente dans la forêt, tandis que le soleil plonge vers l'horizon. Rendez-vous au [46](#).



Vous sortez du boyau et atterrissez un peu plus bas, sur une pile de détritits en décomposition. Vous êtes dans ce qui semble être une caverne naturelle qui fait partie du complexe souterrain. La caverne est éclairée par une sorte de luminescence verte produite par la mousse couvrant le plafond de la grotte. À travers cette lumière verte bilieuse, vous vous rendez compte que le sol est recouvert d'eau viciée. Vous entendez l'eau clapoter et distinguez une ondulation à sa surface un peu plus loin, là où se trouve une sorte de berge. Il n'y a absolument rien de valeur ou qui puisse vous intéresser dans un endroit pareil, alors vous vous mettez en quête d'une sortie. Deux passages mènent en dehors de la caverne, un juste en face de vous (rendez-vous au [227](#)), l'autre à votre gauche (rendez-vous au [242](#)). Mais si vous désirez explorer la caverne d'abord, rendez-vous au [211](#).

Vous ne perdez pas de temps, après les avoir ramassés à côté du lit, vous nouez la ceinture de votre épée et mettez votre sac sur votre dos. Vous allumez votre lanterne, sortez de la hutte et retournez dans la nuit glaciale. Ulrich vous suit, une épaisse cape en peau de loup sur les épaules et n'emportant que sa hache pour toute protection. Rapidement, vous êtes une fois de plus engloutis par les arbres noirs et, en vous aidant de la lumière de votre lanterne et de celle de la lune, vous fouillez les clairières à la recherche de l'herbe mystérieuse. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [12](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [233](#)

Accompagné de Katya, vous pénétrez dans le village sans encombre, il n'y a pas âme qui vive dans les rues. Les habitants de Wulfenstein ont verrouillé et barricadé leurs portes et fenêtres pour se protéger d'une créature qui doit être terrifiante et dont le grognement résonne à travers les rues sales du village. Votre compagne de voyage se tourne vers vous « je n'aime pas cet endroit » dit-elle, ses paupières se plissent de contrariété, « ce lieu est trop sauvage pour être le foyer d'humains, cela ressemble trop à un repère de Garous ». Elle a raison, c'est ici que vous trouverez le sang Garou que vous chassez, vous en êtes certain ! « Straub, la Bête Garou, s'enfuyait pour venir dans ce village » continue Katya, « et je suis sûre que Wulfenstein est la tanière de beaucoup de Loups-Garous, nous avons beaucoup de travail ici. Mais par où commencer ? » Vous pouvez aisément répondre à cette question : « le château » dites-vous. « Un seigneur qui laisserait son domaine devenir un repère de bêtes perdues et d'animaux sauvages doit au moins être en partie responsable de ce qui s'y passe ». Katya approuve et vous menez tous deux vos montures épuisées vers le Château interdit des Wulfen. Vous prenez bien garde à ne pas lui dire lui que vos sens exacerbés peuvent percevoir la présence de Loup-Garou émanant de la forteresse. C'est comme si quelque chose appelait le loup qui est en vous, lui intimant l'ordre de rentrer à la maison. Les portes du château sont grandes ouvertes et l'odeur de fauve assaille vos narines tandis que vous passez sous la barbacane. Puis, vos sens aux aguets vous avertissent d'un danger, vous tirez votre arme, alors que ce qui ressemble à un homme-loup bondit depuis l'obscurité de la porte, vous repoussez l'attaque initiale de la créature. Katya n'a pas les sens aussi aiguisés que vous et elle est désarçonnée par un autre homme-loup. La créature qui vous a attaqué revient à la charge et vous distinguez à cet instant son apparence hideuse, la chair a carrément été arrachée à certains endroits révélant des os, des organes internes gris-vert et des nerfs. Les Ouargues-Garous sont des monstres maudits, des Loups-Garous morts-vivants, piégés à mi-chemin d'une métamorphose incomplète et à moitié décomposés. Ils sont possédés par une faim démente et vos chairs vivantes les ont attirés. Vous engagez le combat avec l'une de ses créatures tandis que Katya se défend contre l'autre.

## OUARGUE-GAROU

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si le Ouargue-Garou vous blesse plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous tuez cette horreur mort-vivante, rendez-vous au 387.

Avec un hurlement de rage et de frustration, le professeur défonce une balustrade en bois depuis son laboratoire, et se jette dans le vide, pour s'écraser en bas du moulin, mort. Vous devez également trouver une sortie rapidement si vous ne voulez pas vous retrouver piégé dans le bâtiment en feu. Toutefois, tandis que vous cherchez le moyen de quitter le laboratoire, vous remarquez une étagère qui n'a pas encore été atteinte par les flammes sur laquelle trônent plusieurs potions. Si vous désirez examiner ces bouteilles de plus près, rendez-vous au [212](#), sinon, rendez-vous au [291](#).

Vous quittez la route pour vous abriter dans un fossé en utilisant votre cape de voyage comme une bâche protectrice. Fatigué, vous sombrez rapidement dans un sommeil profond malgré les éléments déchaînés. Vous êtes réveillé un peu plus tard lorsque l'orage est au-dessus de vous et qu'il déchaîne toute sa furieuse puissance. Les coups de tonnerre résonnent violemment dans toute la région, suffisamment terribles pour déchirer même le ciel. Avec une intensité peu commune, un éclair soudain frappe le vieux moulin un peu plus loin. Il y a un second flash provenant de l'intérieur du bâtiment, puis dans le silence qui suit le tonnerre, vous entendez la voix d'un fou hurler : « Il est vivant ! ». Mais quoi qu'il se passe dans ce moulin abandonné, vous devez à présent vous inquiéter de votre propre sécurité. La foudre frappe à nouveau le moulin, électrisant toute la structure et projetant des petits éclairs crépitant sur le sol. Deux de ces décharges percutent la terre près de vous, mais au lieu de disparaître dans le sol, elles prennent une forme vaguement humanoïde et minuscule. Crépitant et sifflant, les Esprits Électriques – véritables progénitures de la tempête – vous sautent dessus, attirés par vos objets métalliques. Combattez les deux élémentaires ensembles.

### Premier ESPRIT ÉLECTRIQUE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

### Second ESPRIT ÉLECTRIQUE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous choisissez d'affronter les Esprits avec une épée ou une dague, chaque fois que vous remporterez un Assaut, vous recevrez une décharge électrique qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Toutefois, si vous combattez les élémentaires à mains nues, vous ne subirez aucun dégât quand vous remporterez un Assaut, mais vous devrez alors réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat. Si vous parvenez à éliminer les étranges et capricieuses créatures, vous passez le reste de la nuit sous un vent puissant et fouetté par une pluie torrentielle. Lorsqu'arrive enfin le matin, vous reprenez votre route, fatigué et trempé (rendez-vous au [500](#)).

Votre lame tranche la jambe du Maître des Chiens et il hurle de douleur. En un instant, son fidèle compagnon est sur vous et plante ses dents dans votre main avant que vous ne puissiez lui donner un coup pour le repousser. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Le robuste chien se met soudain à trembler en entendant le sinistre hurlement qui résonne à présent dans le hall. La véritable Bête-Garou se révèle d'elle-même. Rendez-vous au [62](#).

Le cœur serré, vous contemplez le pauvre Ulrich à l'article de la mort, sous sa forme humaine. « Ne vous en voulez pas, mon ami » dit-il. « Nous avons tous nos secrets, je devrais vous remercier de m'avoir délivré de ma terrible malédiction ». Puis il meurt. Après tout ce que le bon bûcheron a fait pour vous dans le court moment où vous l'avez connu, vous n'avez pas été capable, en retour, de lui administrer une mort rapide. Mais il y a quelque chose que vous pouvez faire pour lui. Maintenant que les loups sont partis, vous passez le reste de la nuit à creuser la tombe d'Ulrich sans être dérangé. Alors que le soleil se lève sur la forêt, amenant une brume sortie des cavités des arbres, vous finissez de reboucher la tombe puis vous plantez la hache d'Ulrich devant celle-ci. Vous vous remettez en route le cœur lourd, non pas seulement parce que vous avez enterré un homme bon, mais en vous demandant quels sombres secrets ont torturés son âme. Bien que vous ayez tué le Loup-Garou qui vous a infecté, il est évident que votre maladie n'a pas été guérie.

Fatigué, vous vous allongez pour dormir, tandis que le soleil tente vainement de percer un voile de nuages gris. La nuit a été terrible, et en dépit de tous les soucis qui assaillent votre esprit, vous sombrez dans le sommeil. Vous rêvez d'Ulrich qui se transforme en ours sauvage, grognant et agonisant tandis que ses os se tordent en tous sens.

Vous vous éveillez, raide et endolori, d'un repos agité sur un sol jonché de racines. Le soleil est bas dans le ciel, vous devez vous mettre rapidement en quête de la source de la lignée du Loup-Garou. La lune sera pleine dans quelques jours seulement. Quelque chose dans votre sang vous dit que votre but se trouve quelque part en Lupravia.

Vous marchez vers l'est, sortez de la forêt glaciale et vous retrouvez à la frontière ouest de la principauté. Vous ne percevez aucun son d'oiseau, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Dans une lande peuplée de joncs, vous apercevez, au loin, les monts brumeux qui forment la chaîne montagneuse entourant la Lupravia dans laquelle vous venez, à présent, de pénétrer. Une contrée de forêts menaçantes, de marécages sinistres et de rivières au fond de gorges abyssales, voilà ce qui vous attend tout au long de votre périple.

Niché au fond de l'étroite vallée que vous arpentez, se trouve un village composé d'habitations grises aux toits en pente raide, les bâtiments sont ramassés entre eux comme pour se protéger mutuellement des agressions d'une nature sauvage. Des champs sans blé, constellés de pierres bordent le village, l'endroit est particulièrement inamical. Tandis que vous approchez, un panneau en bois putréfié vous indique que vous pénétrez dans le village de Strigoiva. Au-delà du village, le chemin se sépare en trois directions.

Si vous désirez entrer dans le village, rendez-vous au [168](#). Vous pouvez également presser le pas pour éviter toute rencontre avec la population native de Lupravie, dans ce cas vous contournez Strigoiva et prenez la route menant au nord (rendez-vous au [160](#)), celle allant à l'est (rendez-vous au [478](#)), ou celle, apparemment moins emprunté que les deux autres, qui mène au nord-est dans la forêt dont les premiers arbres se trouvent à peine à un kilomètre du village (rendez-vous au [8](#)).



Lorsque vous vous approchez, vous pouvez saisir les paroles du bourgmestre, vous écoutez attentivement ce qu'il dit. Il semble que la contrée qui borde la ville soit soumise à la terreur que provoque un monstre, que le peuple a baptisé la Bête de Vargenhof. Cette créature est supposée responsable du massacre de plusieurs moutons et de vaches, ainsi que de la disparition d'une bergère, d'un bûcheron âgé, et même d'un enfant. Les rumeurs disent que la Bête est deux fois plus grande qu'un homme, marche sur ses pattes de derrière, et arbore des caractéristiques physiques propres à un ours ou un loup. Peut-être que la Bête de Vargenof est l'Archilycanthrope que vous recherchez.

Le bourgmestre, dont le nom est Straub, a déclaré que quiconque capture ou tue la Bête recevra une récompense des coffres mêmes de la ville. L'appât du gain a rassemblé toutes sortes de chasseurs et trappeurs venus des collines et des forêts voisines, et vous vous retrouvez à présent en compagnie de ce groupe d'hommes. En dépit de leurs manières un peu primitives, les chasseurs se sont organisés en bande, dans le but d'attraper la Bête – ils pensent que plus ils seront nombreux, plus ils seront en sécurité. Si vous désirez participer à la chasse de la Bête, vous pouvez le faire seul (rendez-vous au [456](#)), ou rejoindre la bande des chasseurs (rendez-vous au [259](#)). Mais vous pouvez également, si vous le désirez et que vous ne l'avez pas encore fait, explorer la place du marché (rendez-vous au [82](#)), ou, si vous en avez terminé, vous pouvez quitter la ville (rendez-vous au [507](#)).



Après le village de Strigoiva, allez-vous suivre la route qui se dirige vers le nord (rendez-vous au [160](#)), celle qui part à l'est (rendez-vous au [478](#)), ou celle, moins empruntée, qui s'enfonce dans une forêt au nord-est (rendez-vous au [8](#)) ?



Vous décrochez l'un des boucliers de son support, à votre grand soulagement, il ne se passe rien. Il y a différents blasons sur les boucliers, mais ils offrent tous le même avantage. Aussi longtemps que vous en porterez un, vous pourrez réduire la Force d'Attaque de vos adversaires de 1 point lors d'un combat. Notez que vous avez un bouclier sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous à présent prendre une masse qui orne l'un des murs (rendez-vous au [278](#)), ou quitter cet étage et continuer votre exploration (rendez-vous au [7](#)) ?

Vous vous allongez dans l'ombre d'une porte éventrée, votre cœur bat la chamade dans votre poitrine et vous tentez de calmer votre respiration saccadée. Vous priez pour que ce qui s'approche passe sans vous remarquer. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au [172](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [345](#).



Meg hurle quand vous vous ruez vers elle dans l'écurie. Mais qu'allez-vous faire à présent ? Allez-vous :

Attaquer la sorcière ?

Rendez-vous au [274](#).

Effacer les symboles sur le sol ?

Rendez-vous au [241](#).

Attraper le crâne ?

Rendez-vous au [295](#).

Lâchant les rênes, vous tirez votre épée. Les pouvoirs de métamorphose de la créature ont régénéré sa force, vous devez donc faire face à un adversaire mortel tandis que vous affrontez pour la première fois la Bête de Vargenhof.

### BÊTE-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous ne possédez pas la capacité *Célérité*, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat, car la Bête-Garou a l'avantage de la hauteur sur le toit de la diligence. Si le monstre vous blesse, tirez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au **351**. Si vous survivez six Assauts ou que vous avez réduit l'ENDURANCE de la créature à 4 ou moins, rendez-vous immédiatement au **480**.

Vous atteignez une autre intersection dans ce tunnel qui ne semblait jamais se terminer. Allez-vous suivre :

Rendez-vous au [368](#).

Un passage avec des flaques d'eau ?

Rendez-vous au [97](#).

Un tunnel avec des cailloux cassés éparpillés sur le sol ?

Rendez-vous au [433](#).

Un tunnel dont le sol est couvert de sable ?



Dès que vous avez franchi le piège de la faux tranchante, vous entendez un grincement d'engrenages et le pendule cesse de se balancer. Vous ouvrez la porte au fond du couloir, et pénétrez dans une pièce circulaire située dans la tourelle. La pièce n'a pas de fenêtre, mais est éclairée par des centaines de bougies, quelques-unes sont fixées sur un candélabre en fer, beaucoup d'autres sont collés sur les restes fondu de précédentes. Les lueurs des bougies se reflètent dans un miroir noir circulaire de l'autre côté de la pièce. Alors que alliez vous avancer, quelque chose vous arrête net. Une énorme masse de cire, de forme vaguement humanoïde, se dresse dans votre direction, des mèches encore allumées émergent de tout le corps monstrueux.

*Tournez la page...*





De la cire liquide dégouline sur toute sa surface. Si vous êtes rapide, vous pouvez vous échapper de la pièce et de son gardien, claquez la porte derrière vous et retournez, sans avoir à combattre, à la Salle des Cartes pour ouvrir la porte du mur opposé (rendez-vous au [321](#)). Si

vous désirez rester, vous allez devoir vous défendre tandis que la créature magique animée tend vers vous ses doigts brûlants.

### GOLEM DE CIRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Quand vous remportez un Assaut et si vous combattez avec une arme tranchante, comme une épée ou une dague, tirez un dé.

Si vous obtenez 6, votre arme reste collée dans le corps en cire de la créature et vous devrez, pour le prochain Assaut, réduire votre Force d'Attaque de 2 points tandis que vous tentez de récupérer votre arme.

Si vous éliminez le curieux gardien de cette pièce, rendez-vous au [264](#).

Il se passe quelque chose d'étrange dans ce Cirque, vous en êtes certain, mais quoi exactement ? Le seul moyen d'en savoir davantage est d'y pénétrer par effraction cette nuit, afin d'enquêter sous le couvert de l'obscurité. Si vous désirez le faire, rendez-vous au 238. Sinon, rendez-vous au 90.

« Le Cadre Infernal ? Pourquoi oui, je peux vous raconter quelque chose à propos de la résurgence de ce culte. J'ai mené ma propre enquête sur ces personnes lorsque j'étais membre d'une autre société secrète qui s'appelait l'Ordre de la Rose Noire ». Le ton de la voix de Vereticus est à la fois conspirateur et excité de pouvoir partager son savoir glané prudemment. « Il y a vingt années de cela, les membres du nouveau Cadre ont cherché à accroître leur pouvoir sur ce monde par des moyens magiques. J'ai appris qu'il y avait cinq personnes impliquées, mais je n'ai jamais pu découvrir leurs identités à tous. Je sais que l'une des membres était Dame Aranæa, qui est devenue veuve cinq fois depuis qu'elle avait rejoint le groupe. Tous ses maris sont décédés dans des circonstances mystérieuses, ce qui lui a valu le surnom de 'Veuve Noire'. Mais je m'égare. Le groupe a décidé d'entreprendre une Cérémonie d'Invocation en appelant un démon du Puits Infernal afin qu'il accomplisse leur volonté. J'ai également découvert que ce rituel exigeait l'utilisation de cinq dagues en argent spécialement consacrées. Les membres du Cadre acquièrent plus de pouvoir, mais ils changeaient, corrompus par la puissance maléfique qu'ils avaient libérée, jusqu'à ce qu'enfin deux d'entre eux aient perdu plus que ce qu'ils avaient pu gagner en prenant part à la cérémonie. Je n'en sais pas plus. » Si vous possédez une Dague en Argent, rendez-vous au [165](#). Sinon, retournez au [260](#) et poursuivez la lecture de ce paragraphe.

Votre première intuition était la bonne, il n'y a vraiment rien d'intéressant dans cette vidange écoeurante. Mais pendant tout le temps que vous avez passé dans ce bassin puant, la chaleur de votre corps a attiré quelque chose d'autre. Tandis que vous réfléchissez à la manière de quitter la grotte, la fange gicle devant vous et une forme blanche, similaire à un serpent, surgit de l'eau. Une tête de ver dépourvue d'yeux, se balance de gauche à droite devant vous. Sa bouche de sangsue s'ouvre et se ferme de manière menaçante. Soudain, comme un cobra, le parasite géant passe à l'attaque.

### TÉNIA GÉANT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous éliminez l'horrible ténia, vous pouvez quitter la caverne aux détrit. Allez-vous emprunter le tunnel directement en face de vous (rendez-vous au [227](#)), ou celui sur votre gauche (rendez-vous au [242](#)) ?

La chaleur intense des flammes rugissantes brûle déjà vos sourcils, vous remarquez trois potions qui vous semblent intéressantes. Allez-vous boire une potion rouge et fumante (rendez-vous au [231](#)), une autre verte au liquide sirupeux et peu engageant (rendez-vous au [253](#)), ou une autre encore qui laisse échapper des bulles et dont la couleur change continuellement (rendez-vous au [277](#)) ? Mais, vous pouvez également décider de quitter le moulin en feu (rendez-vous au [291](#)).

Incapable de résister à l'appel des sirènes, vous les rejoignez dans leurs danses tournoyantes, leur enchantement vous submerge jusqu'à ce que vous oubliiez même le besoin de respirer. Vous êtes ainsi sauvé de la malédiction de la lycanthropie, mais pas comme vous l'espériez, et sombrez vers votre tombe sous les eaux. Vos os seront rongés par les créatures qui peuplent les profondeurs du domaine du Lac des Noyés. Votre aventure s'achève ici.

Le silence de la pièce est rompu par le sifflement du vent, véhiculant un sentiment désagréable de malheur imminent. Vous pourriez presque entendre le vent vous murmurer quelque chose. En fait, l'étrange chuchotement provient des profondeurs du puits, vous vous approchez du rebord et plongez votre regard dans le trou noir. Après une accalmie du vent, vous percevez des clapotis d'eau, quelque chose remue dans ses profondeurs humides. Désirez-vous descendre dans le puits pour découvrir ce qui se cache au fond (rendez-vous au [24](#)), ou allez-vous plutôt quitter ces ruines maléfiques (rendez-vous au [83](#)) ?



Dès que vous ouvrez la lourde porte de la grange, vous êtes assailli par une forte odeur de musc et de paille humide. Il fait noir dans la grange et, tandis que vos yeux s'habituent à l'obscurité, derrière une meule de foin, quelque chose de gros émerge de l'ombre, prêt à vous piétiner. Vous distinguez des excroissances osseuses sur la créature et une queue écailleuse qui fouette l'air. Avec un hennissement démoniaque, le cheval mutant fou vous attaque.

### CHEVAL RAVAGEUR

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à tuer l'étalon fou, vous sortez de la grange et vous pouvez vous diriger vers la ferme (rendez-vous au [324](#)), ou quitter cet endroit de malheur (rendez-vous au [244](#)).

Avant que le démon qui a pris possession du Comte ne puisse ressusciter son corps de Loup-Garou, vous empoignez les cinq dagues, qui appartiennent aux cinq membres du damné Cadre Infernal. Vous les plantez toutes dans le corps de Varcolac, formant les cinq pointes des branches d'un pentacle. Un dernier hurlement d'outre-tombe s'échappe de la gorge de l'Archilycanthrope, une fumée noire s'élève ensuite de sa gueule et se dissout dans l'air glacé de la salle. Si vous possédez le code *Tiudés*, rendez-vous au [21](#). Sinon, rendez-vous au [515](#).



Au second étage, vous pénétrez dans une pièce décorée d'une multitude de statues en pierre. Les sculptures représentent des chevaliers en armure, des anges qui pleurent, des effigies funéraires et les bustes des notables appartenant à l'histoire Lupravienne. Un des plus beaux exemples de la finesse de ces statues est la représentation d'un griffon près d'un grand miroir mural accroché à l'autre bout de la pièce. La lumière scintillante d'un chandelier en cristal projette des ombres déconcertantes tout autour de vous, on dirait presque que les statues bougent. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que c'est étrange d'accrocher un miroir dans un tel endroit. Souhaitez-vous examiner ce miroir de plus près (rendez-vous au [232](#)), ou allez-vous quitter cette pièce ainsi que le second étage (rendez-vous au [7](#)) ?

Vous avez presque dégainé votre arme lorsque la créature élémentaire pousse un cri aigu et vous saute dessus, toutes griffes et dents prêtes à vous lacérer. Vous avez laissé la situation en venir à cette extrémité et maintenant vous n'avez d'autre choix que de vous défendre contre cet adversaire capricieux.

### ESPRIT DE GLACE

HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 6

Si le serviteur du Vieil Homme Hiver vous blesse, tirez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, le toucher glacial de l'élémentaire vous congèle jusqu'aux os (vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point). Si vous réussissez à abaisser l'ENDURANCE de l'esprit à 2 ou moins, rendez-vous immédiatement au [237](#).

Vous ne comprenez pas ce que vous veux cette femme-araignée complètement folle. « Non ? Alors pourquoi êtes-vous ici ? C'est pour me prendre mes trésors n'est-ce pas ? Comment osez-vous ? » hurle-t-elle. D'une vitesse et d'une agilité auxquelles vous ne vous attendiez pas de la part d'un monstre aussi massif, la Reine-Araignée bondit de sa toile, prête à vous punir d'avoir osé pénétrer dans son antre. Mais comment allez-vous réagir ? Si vous souhaitez vous défendre à l'aide de votre épée, rendez-vous au [252](#). Si vous voulez utiliser votre lanterne pour enflammer sa toile (si vous possédez une lanterne), rendez-vous au [304](#). Si vous jugez préférable de vous enfuir, rendez-vous au [498](#).

Vous vous asseyez en face du jeune homme triste, il sort de sa rêverie et son visage s'éclaire. Il semble heureux d'avoir de la compagnie dans ce bouge étrange. Vous entamez la conversation et apprenez qu'il n'est pas natif de ces terres, mais vient de plus loin, Scarton en Analand. Son nom est Hans. Tandis que vous lui expliquez la raison de votre venue en Lupravia, il ressent le besoin urgent de vous ouvrir son cœur. « C'est ma sœur », dit-il, le regard soucieux, « ma petite Leisel. Elle en avait eu assez de la vie à Scarton, particulièrement quand mes parents avaient décidé de la marier de force au fils du maire local. Quand le Cirque est arrivé en ville, elle a vu là une chance d'échapper à son destin. C'était un Cirque vraiment étrange, grotesque et macabre, le matin après qu'il soit parti, Leisel avait disparu. J'ai suivi sa trace à pieds, mais le Cirque – voyageant telle une caravane de chariots – est toujours resté à une journée devant moi. J'espère le rattraper, retrouver bientôt ma sœur, et la persuader de rentrer à la maison ». Son histoire terminée, une grande lassitude envahie Hans. Il vous fait ses excuses pour être si direct, mais il doit se retirer et dormir un peu, vous lui souhaitez la bonne nuit, en ajoutant espérer que ses recherches aboutissent (notez le code *Rueos* sur votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous faire comme Hans et vous coucher également (rendez-vous au [258](#)), ou préférez-vous entamer la conversation avec le tenancier, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [155](#)), ou avec la serveuse (rendez-vous au [188](#)) ?



Vous brandissez fermement votre lanterne et explorez la poche souterraine où vous vous trouvez à présent. Elle s'ouvre devant vous tel une abîme béante. Vous percevez l'écho régulier de gouttes qui tombent. Le seul autre bruit, est celui des éclaboussures lorsque vous avancez un pied dans l'eau putride. Puis vous distinguez quelque chose qui brille sous la surface de l'eau, pris dans la lumière ambiante de votre lanterne. C'est une épée qui vous renvoie ses reflets argentés, même au travers de la crasse qui l'entoure. Tandis que vous plongez la main pour vous emparer de la lame immergée, quelque chose s'avance vers vous. Un tentacule épais et caoutchouteux surgit de l'eau, vous reculez tandis qu'une créature monstrueuse à la chair pâle déplace son corps massif vers vous depuis son repère obscur. Devant vous s'agitent tentacules et pseudopodes, de gros yeux globuleux, une gueule caverneuse bardée de dents, des narines éjectant du mucus et une peau albinos composent la créature qui vous fait face. Cette Horreur des Profondeurs attend ses proies habituelles – rats et petits crustacés – en se cachant sous l'eau. Mais, à présent elle a senti le sang chaud qui coule dans vos veines et cela excite son terrible appétit. Vous ne pouvez pas espérer vous en sortir sans combattre.

### HORREUR DES PROFONDEURS

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous réussissez à vaincre cet horrible monstre, rendez-vous au **174**.



Les démons se dissipent, leur corps disparaissent dans le brouillard. Vous soufflez de soulagement, heureux d'avoir terrassé vos grotesques assaillants. Mais tout répit, ici à Fenmoor, est de courte durée. Vous entendez un autre hurlement qui résonne à travers la brume. Ce n'est pas le cri d'un loup, mais de quelque chose d'autre, quelque chose de démoniaque. Tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **251**. S'il est supérieur, rendez-vous au **342**.



Un des loups trouve enfin la force nécessaire pour attaquer. La créature grise et agile parvient à défier la gravité avec un puissant bond qui le propulse sur le toit de la diligence et, ayant vue en vous, une cible de choix, il s'approche, les griffes prêtent au combat.

### LOUP GRIS

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

À moins que vous ne possédiez la capacité *Célérité*, votre position précaire sur le toit de la diligence vous oblige à combattre le loup avec un malus de 1 point à votre Force d'Attaque. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [239](#).

Vous placez une Pièce d'Or dans la main tendue de Madame Zelda et elle la fait disparaître d'un tour de passe-passe. Elle commence par faire d'amples mouvements au-dessus de la boule de cristal, puis des volutes tourbillonnantes apparaissent à l'intérieur. « Ha, oui », commence théâtralement la diseuse de bonne aventure, « je vois beaucoup de périls devant vous, mais également un grand courage et un but atteint ». Cela ressemble à la phrase type qu'elle sort à tous ses clients. Mais, soudain, le timbre de Madame Zelda change radicalement, chutant de plusieurs octaves. Ses yeux sont révéulsés dans leurs orbites ne laissant voir que le blanc.

« Prenez garde au monstre né de la tempête et évitez les collines situées à l'est. Rien ne vous y attend excepté la mort », gémit-elle. « Méfiez-vous des dernières paroles d'un père mourant et recherchez le rocher des loups. Dès que vous serez à l'intérieur du ventre de la bête, ne réveillez pas l'homme de bronze, mais trouvez plutôt le cadre infernal ».

Madame Zelda secoue la tête, comme pour se sortir d'un rêve éveillé. « Heu, oui, les, hum, étoiles ont parlé » dit-elle, comme si elle ne se souvenait pas de ce qui venait de se passer. « Oui, le futur est une contrée inexplorée, hum, mais votre chemin est clair. Allez maintenant, votre route vous attend ! » La diseuse de bonne aventure est visiblement fatiguée et, vous vous sentez un peu secoué aussi, vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps ici. Notez le code *Tidérp* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [167](#).

La cacophonie surnaturelle continue, vos nerfs sont à vif et votre métabolisme de lycanthrope réagit de manière brutale. Le loup qui est en vous hurle de frustration et lutte pour se débarrasser de la musique qui le tourmente. Vous résistez de toutes vos forces et tentez de contenir la bête, mais vous sentez que celle-ci prend peu à peu le contrôle de votre corps (vous gagnez 1 point de MUTATION et vous perdez 1 point de CHANCE). Hurlant de rage et de peur, vous fuyez la maudite Salle de Musique. Rendez-vous au [321](#).

Vous avancez le long du couloir, descendez les escaliers et vous vous retrouvez dans la salle de l'auberge, vide et obscure. Une porte à moitié ouverte vous amène au-dehors, dans les écuries. La lune est suspendue au-dessus de la triste lande, enveloppant tout dans sa lumière froide et monochrome. Votre regard est happé par le disque argenté et quelque chose en vous hurle de joie, baigné par les rayons lunaires.

Mais, un peu plus loin, vous distinguez une autre lumière qui se répand au-dehors à travers une fente des portes de l'écurie.

Vous vous faufilez silencieusement jusqu'au bâtiment et vous jetez un coup d'œil à travers la fente. À l'intérieur des écuries, la paille a été retirée du centre de la pièce, et un symbole curieux et morbide a été dessiné sur le sol, entouré de runes ésotériques et de signes zodiacaux. L'endroit est éclairé par quelques bougies posées sur des tonneaux et des caisses entourent l'étrange scène. Au centre, Meg, la fille du tenancier, exécute une sorte de rituel. Devant elle, sur le sol en pierres froides de l'écurie, se trouve un crâne humain.

*Tournez la page...*



Vous observez comme hypnotisé, la sorcière incanter dans une langue qui vous est inconnue et tracez des symboles mystiques dans l'air avec

ses mains. Tandis que vous la contemplez poursuivre son rite maudit, vous sentez le vent souffler dans votre dos et les poils de votre cou se hérissent. Des puissances maléfiques sont attirées vers cet endroit et qui sait ce qui pourrait arriver si Meg terminait son incantation. Allez-vous attendre qu'elle accomplisse le rituel (rendez-vous au [308](#)), ou allez-vous faire irruption dans les écuries sans hésiter davantage (rendez-vous au [205](#)) ?

Vous vous déplacez accroupi dans le tunnel inondé avec l'objectif d'atteindre le cercle lumineux que vous apercevez dans le lointain, ce doit être une sortie ! Le passage s'élargit et mène, un peu plus loin, à une grille circulaire derrière laquelle se trouve un couloir dont les murs en pierre supportent des torches allumées. Vous entendez subitement un bruit de grattements et vous levez les yeux vers le plafond du tunnel. Au-dessous de vous, un énorme mille-pattes agite ses répugnantes antennes et se déplace vers vous sur ses myriades de pattes articulées. Tandis que vous vous préparez à vous défendre, un autre spécimen sort la tête d'un trou dans la roche et se précipite vers vous, le corps recouvert d'une armure chitineuse. Le confinement du tunnel vous procure l'avantage de pouvoir combattre les mille-pattes un à un.

### Premier MILLE-PATTES GÉANT

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

### Second MILLE-PATTES GÉANT

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous réussissez à vous débarrasser des deux créatures carnivores, vous parvenez jusqu'à la grille sans faire d'autre rencontre. Rendez-vous au **341**.

La Comtesse se joue votre défense, vous empoigne de ses deux mains et plante ses longues canines dans votre gorge. Puis elle aspire avec bruit le sang chaud qui goutte de la blessure. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Soudain, la Vampiresse vous lâche et recule, crachant votre sang et toussant horriblement. « Votre sang est corrompu ! » halète-t-elle. « Quelqu'un d'autre a déjà réclamé votre âme ! » Vous devez vraiment être maudit si même une créature de la nuit refuse de se nourrir de votre force vitale. Vous gagnez 1 point de MUTATION. Toutefois, si vous possédez la capacité *Lignée de Sang Maudit*, vous pouvez également retirer immédiatement 3 points d'ENDURANCE à la Vampiresse. Terminez votre combat contre la Dame de Maun et si vous réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous maintenant au 245.



Le dernier coup de votre épée pénètre la poitrine du Loup-Garou, traverse le sternum et lui crève le cœur, puis en s'enfonçant plus profondément, la pointe de la lame ressort dans le dos du monstre. La bête meurt, laissant échapper un dernier hurlement tandis que son corps s'affaisse. Vous tournez immédiatement votre attention vers le bûcheron, étendu à quelques mètres de vous, à l'endroit où il a été agressé. Vous vous apprêtez à courir vers le corps de votre ami pour lui porter secours quand une idée vous arrête net. Vous avez rencontré le loup, étendu à vos pieds, plus d'une fois cette nuit. Pouvez-vous être certain qu'il est bien mort ? Allez-vous entreprendre une inspection du corps du Loup-Garou (rendez-vous au [35](#)), ou aller directement aider Ulrich (rendez-vous au [107](#)) ?

Si vous combattez avec une épée qui possède un certain nom gravé dessus, changez les lettres de ce nom en nombres suivant le code A=1, B=2, C=3... Z=26, puis additionnez les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe dont le numéro est le résultat obtenu. Si vous ne possédez pas pareille lame, rendez-vous au [150](#).

La chance est avec vous, vous venez d'avaler une potion qui non seulement possède des propriétés curatives, mais inverse également les effets de la lycanthropie. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. De plus, vous perdez 4 points de MUTATION (le score de MUTATION est au minimum de 1). Allez-vous à présent boire une autre potion (rendez-vous au [337](#)), ou ne pas vous attarder plus longtemps dans cette fournaise (rendez-vous au [291](#)) ?

Vous vous avancez face au miroir et examinez attentivement son cadre. Soudain, le bruit de la pierre qui racle sur la pierre vous fait sursauter, un frisson vous parcourt l'échine. Vous réagissez instantanément, vous écartant du miroir tandis que le Griffon s'anime et descend de son socle. Avec un grondement sourd, la statue lance une patte de marbre dans votre direction. Vous devez vous battre.

### GRIFFON DE PIERRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous utilisez une arme tranchante, comme une épée ou une dague, chaque coup que vous porterez à la statue animée ne lui retirera que 1 point d'ENDURANCE. Si vous utilisez une masse, celle-ci lui retirera 2 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à détruire la statue, vous gagnez 1 point d'ALARME.

Lorsque le gardien de pierre est vaincu, vous reprenez vos investigations. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au [269](#). Si c'est un échec, vous ne trouvez rien de plus et vous quittez cet étage (rendez-vous au [7](#)).

Après une heure de recherches, vous n'avez toujours pas trouvé de belladone; la plante dont vous avez tant besoin. Même les compétences forestières d'Ulrich, amoindries par les ténèbres, sont inutiles: il ne trouve rien. Vous vous sentez plus mal que jamais. La fièvre vous dévore et vous vous sentez nauséux (vous gagnez 1 point de MUTATION). Ulrich suggère qu'il serait déraisonnable de perdre plus de temps à chercher l'herbe, au vu de la dégradation de votre état de santé. Allez-vous maintenant poursuivre la meute de loups (rendez-vous au 473), ou rencontrer Grand-Mère Zekova (rendez-vous au 302)?

La douleur finit par passer et vous poursuivez votre périple, déterminé à trouver un refuge avant la nuit. Soudain, de la musique vous parvient depuis la forêt – des voix chantent accompagnées d'un accordéon. Un peu plus loin sur le chemin, vous apercevez les lueurs vacillantes d'un feu de camp derrière les silhouettes sombres des arbres noirs. Désirez-vous quitter la route et vous approcher de l'endroit d'où viennent la musique et la lumière du feu de camp (rendez-vous au [288](#)), ou préférez-vous poursuivre votre chemin et chercher un endroit mieux équipé qu'un simple campement (rendez-vous au [275](#)) ?

Vous pénétrez dans le moulin par la porte qui se trouve à la base de la tour et la refermez derrière vous. En dépit de son état de délabrement avancé, le bâtiment semble imperméable aux intempéries, vous vous abritez ainsi de la terrible tempête qui se prépare pendant que le vent souffle rageusement dans les ailes déchiquetées du moulin. Protégé des éléments, vous observez la salle autour de vous, la base du bâtiment est encombrée de boîtes, de caisses, de barils et curieusement, de pièces en métal qui semblent appartenir à une machine quelconque. En fait, il n'y a rien ici qui puisse servir réellement à l'utilisation du moulin, pas de sacs de farine ni de meules. Un escalier en bois, délabré, conduit à l'étage. Vous jetez un coup d'œil dans l'escalier, au-dessus, et vous apercevez un autre étage plongé dans les ténèbres. Pendant l'examen du deuxième étage, il vous semble avoir vu une ombre s'y déplacer accompagnée de flashes lumineux. Y a-t-il vraiment une présence plus haut dans ce moulin, ou est-ce simplement votre imagination qui vous joue des tours ? Allez-vous :

Rendez-vous au **256**.

Pousser vos recherches à ce niveau du moulin ?

Rendez-vous au **163**.

Grimper l'escalier vermoulu jusqu'au premier étage ?

Rendez-vous au **279**.

Vous coucher de suite, ignorant ce que vous pensiez avoir vu ?

Trois autres sorties se présentent à vous, mais laquelle allez-vous emprunter ?

Rendez-vous au **31**.

Un tunnel triangulaire ?

Rendez-vous au **405**.

Un passage dont les parois sont recouvertes d'algues vertes ?

Rendez-vous au **159**.

Un tunnel dont le sol est couvert de cailloux ?





La créature s'éloigne de vous dans une nuée de flocons de neige. « Manteau de l'hiver et première neige, cœurs chauds refroidis, tous sont à nous ! » entonne l'esprit d'une voix grinçante. Vous vous retrouvez soudain au centre d'une tornade gelée, vous pouvez sentir la glace craquer sur votre peau, mais ne pouvez rien faire pour l'arrêter. Vous êtes rapidement paralysé par le froid, votre corps aussi inamovible qu'un bloc de glace. Lorsqu'arrive le matin, vous êtes dégelé et pouvez à nouveau bouger, mais l'enchantement glacé de l'esprit de l'hiver a eu des conséquences sur votre métabolisme (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **314**.

Vous flânez le reste de la journée dans le village de Balci proprement dit. Il n'y a rien de spécial ici : un petit moulin, une taverne et une forge, et ses habitants passent leurs temps à travailler la terre ou dans la forêt au sud-est. Un repas à base de viande et de pommes de terre, avec une chope de bière anglaise à la taverne du village, vous coûtera 2 Pièces d'Or, et vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Au crépuscule, vous retournez dans les environs du Cirque. Ce dernier est maintenant fermé au public jusqu'à demain et la majeure partie de l'endroit est plongée dans l'obscurité. Vous vous approchez de l'enceinte que les gens du cirque ont installée, jusqu'à ce que vous soyez sûr que personne ne puisse voir ce que vous y faites. Détachant un panneau de la barrière, vous vous glissez à l'intérieur et vous vous déplacez furtivement entre les tentes, les estrades et les chariots. Pendant que vous cherchez par où commencer votre exploration, vous entendez un bruit. Ce sont des voix pressantes. « Je te dis que quelqu'un est entré » dit l'une des voix. « Ils n'iront pas loin », dit l'autre. Les voix se rapprochent : Leurs propriétaires finiront par vous voir si vous restez ici et si vous courez vous serez certainement repéré, mais il devrait y avoir un autre moyen d'échapper à ces gens. Si vous voulez rester où vous êtes et faire face, rendez-vous au [257](#). Mais, vous pouvez tenter de vous cacher. Si tel est le cas, irez-vous dans une grande tente à votre gauche (rendez-vous au [370](#)), ou dans la caravane peinte sur votre droite (rendez-vous au [316](#)) ?



La diligence contourne une grosse pierre sur la route et vous constatez qu'un précipice vertigineux s'ouvre devant vous. Katya lance les chevaux vers le pont de bois qui enjambe l'immense gorge, éclairé par des lanternes. La diligence à pleine vitesse, vous ne réalisez qu'au dernier instant que le pont a été saboté, il est trop tard pour s'arrêter. Les planches ont toutes disparu, seuls quelques morceaux de bois pendouillent au-dessus du vide. Avec une panique croissante, Katya fouette les chevaux afin de les pousser à leur maximum pour tenter un saut au dernier moment. Si vous n'avez pas pris le chemin de droite à l'intersection un peu plus tôt, rendez-vous au **502**. Si vous avez pris ce chemin, tirez un dé et ajoutez 12, ce qui vous donne un total final compris entre 13 et 18, ceci représente l'ENDURANCE totale des chevaux. Tirez maintenant quatre dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à l'ENDURANCE des chevaux, rendez-vous au **502**. S'il est supérieur, rendez-vous au **380**.

Sans vous retourner, vous quittez la tour, rien ne vous empêche de retrouver votre liberté. Vous êtes revenu sur l'escarpement rocheux et pensez en être sorti indemne, lorsqu'un terrible cri aigu résonne autour de vous. Plongeant du ciel nocturne, une créature ailée, de forme vaguement humanoïde avec une horrible tête démesurée et un corps maigre, fond sur vous. Entre ses bras et ses jambes, de grandes ailes dont l'aspect rappelle celui du cuir, lui permettent de voler. La créature vous menace avec ses serres de rapace. Vous devez combattre cette Harpie.

### HARPIE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous survivez à cette rencontre, vous vous abritez, pour la nuit, sous un rocher moussu dans la prairie environnante. Le jour suivant, vous vous remettez en route et contournez le village de Maun pour rejoindre la route qui mène au nord. Rendez-vous au [350](#).

Vous effacez une partie des symboles, dessinés à la craie, avec le talon de votre botte. Dans le même temps, vous tirez votre épée, prêt à vous défendre. Un vent violent dans l'écurie, telle une tornade prise au piège, souffle toutes les bougies. Au même instant, la fille du tenancier laisse échapper un terrible cri d'angoisse. Soudain le Cavalier sans Tête se matérialise à nouveau devant vous, sur la selle de son cheval fantomatique. « Et maintenant, mon amour, nous serons réunis pour l'éternité ! » déclare-t-il par-dessus le mugissement du vent. Puis il enlace la jeune sorcière et la place sur la selle devant lui. Le symbole que vous avez effacé était un Glyphe d'Invocation, la marque d'une sorcière, utilisée pour attirer les esprits qui ne trouvent pas le repos vers cet endroit. L'ayant détruit, vous avez rompu l'emprise que la fille avait sur le fantôme du Cavalier sans Tête. Rendez-vous au [76](#).

Vous progressez le long du tunnel à moitié accroupi, jusqu'à ce qu'il s'élargisse et que vous puissiez enfin vous tenir debout. La mousse luminescente ne vous permet pas de voir très loin, vous avez entendu un bourdonnement bien avant de voir les deux mouches géantes. Ce sont des insectes grotesques et énormes, leurs corps noirs sont recouverts de longs poils raides, le bourdonnement s'intensifie tandis que les mouches s'approchent de votre position, avides de plonger leurs trompes pointues dans votre chair.

### Première MOUCHE GÉANTE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

### Seconde MOUCHE GÉANTE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous tuez les deux insectes, rendez-vous au [261](#).

Étendu sur le sol entre des buissons, se trouve le corps d'un aventurier, comme vous. Ce pauvre hère est apparemment mort, son corps lacéré par de terribles marques de griffes. Son Sac à Dos se trouve à côté de lui et vu qu'il n'en a plus l'usage vous fouillez à l'intérieur. Vous y dénicher un total de 8 Pièces d'Or et assez de nourriture pour faire 2 Repas. Tandis que vous farfouillez dans le Sac à Dos, les corbeaux se rapprochent, toujours en décrivant des cercles de plus en plus proches. Poussant des cris rauques, les oiseaux plongent soudain sur vous et tentent de vous transpercer le corps de leurs becs.

### NUÉE DE CORBEAUX

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 12

Si vous remportez le combat et repoussez les corbeaux vers le ciel, vous vous remettez à nouveau en chemin en direction de l'est avant que les oiseaux ne se regroupent pour vous attaquer à nouveau. Rendez-vous au [69](#).

Vos recherches de la Bête ont été frustrantes, futiles et dangereuses. À présent vous n'avez d'autre choix que de retourner à la sécurité relative de la ville avant que la lune se lève. Le soleil s'est couché, les murs de Vargenhof, une ombre épaisse sur l'horizon violacé, se trouvent encore à quelques distances, tandis que vous parcourez à nouveau les forêts qui bordent la ville. Soudain un cri de détresse rompt le silence de la nuit. Il ne provenait pas de très loin, vous vous précipitez dans sa direction et émergez dans une clairière entre les arbres sombres, une monstrueuse vision vous y attend. Étendu sur le sol de la clairière, se trouve une jeune femme, portant une cape, des vêtements lacés et un pantalon, son arbalète déchargée se trouve à côté d'elle. Penchée au-dessus d'elle, rugit une créature monstrueuse, à moitié ours et à moitié loup, mais avec certains traits humains.

*Tournez la page...*





Les sens du monstre sont en alerte, il ne fait aucun doute qu'il s'agit là de la Bête-Garou de Vargenhof ! Sentant votre présence, la créature laisse échapper un beuglement de rage et se détourne de la femme sans défense pour vous faire face. Vous constatez qu'un carreau

d'arbalète est planté dans la chair de son bras droit. Vous n'avez pas beaucoup de temps pour vous préparer avant que le monstre vous saute dessus.

## BÊTE GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si la créature vous blesse plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous survivez cinq Assauts contre le monstre, ou que vous réussissez à réduire son ENDURANCE à 5 points ou moins, rendez-vous au **334**.

La Comtesse crie et s'écarte de vous, s'enroulant dans sa cape. « Vous ne quitterez jamais mon domaine vivant ! » gémit-elle, puis son corps se dissipe pour former une brume noire. Avez-vous détruit deux cercueils lors de votre exploration de la tour ? Si tel est le cas, rendez-vous au [263](#). Si vous n'en avez détruit qu'un seul ou aucun, rendez-vous au [286](#).

« Arrière, créature de la nuit ! » commence à hurler l'homme. « Quittez cet endroit et laissez-nous en paix ! » À cet instant, l'assemblée des villageois se dirige vers vous, brandissant leurs fourches et leurs serpes. Ces gens sont apparemment effrayés par quelque chose et ils sont prêts à passer leurs craintes et leurs frustrations sur vous. Soudain le chef hurle « Tuez la créature de la nuit ! », puis la foule en colère se jette sur vous. Si vous voulez quitter Strigoiva en vie, vous devez d'abord combattre vos assaillants.

## FOULE EN COLÈRE

HABILETÉ : 7

Affrontez les villageois excités comme s'ils étaient un seul adversaire. Mais ceci n'est pas un combat conventionnel. Vous n'essayez pas de blesser ces paysans bien qu'ils tentent de vous tuer ! Si la Foule remporte un Assaut, vous perdez des points d'ENDURANCE comme pour un combat normal. Si vous remportez un Assaut, contrairement à un ennemi conventionnel, vous n'infligerez aucune blessure. Si vous remportez deux Assauts successifs ou après six Assauts (si vous êtes toujours vivant), vous réussissez à vous échapper et fuyez loin de Strigoiva (rendez-vous au [202](#)).



Vous poussez un hurlement terrible et les deux loups détalent, la queue entre les pattes, en couinant. Rendez-vous au [513](#).

*Crocs et Griffes* – Votre lente, mais inéluctable transformation en Loup-Garou vous a doté de longs et solides ongles pareils à des griffes. De plus vos canines se sont allongées. Vous êtes à présent aussi dangereux et mortel en combat à mains nues que si vous possédiez une arme. Si vous êtes amené à vous battre à mains nues, vous ignorez alors les malus que vous subirez à ce moment-là. Notez cette nouvelle capacité sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d'être noté en dernier.

Vous avancez d'un pas déterminé vers le centre des ruines, enveloppées par les ténèbres, vous vous retrouvez sur les premières marches d'un escalier de pierres qui descend vers une salle souterraine au toit en forme de dôme. Comme il fait maintenant nuit noire, vous devez allumer une lanterne, pour continuer votre exploration. Si vous disposez d'une lanterne ou si vous possédez la capacité *Créature de la Nuit*, rendez-vous au [101](#). Dans le cas contraire, vous devrez rebrousser chemin et quitter les ruines (rendez-vous au [38](#)).



Avant que vous ne puissiez réellement voir Maun, vous apercevez la tour qui domine le village, telle une griffe noire se détachant de la pâleur du ciel. Un œil sur la tour, et sur les minuscules ombres de ses tourelles, vous dévalez la route jusqu'à une vallée encaissée, où se dressent les bâtiments effrités de Maun. Les paysans au visage blême, que vous croisez, travaillent la terre et semblent soumis à une léthargie morbide. Leurs maisons sont dans un état avancé de délabrement, les toits de chaume sont verts de moisissure. Le village entier semble envahi d'une obscurité inquiétante, pourtant le crépuscule est encore loin. Si vous possédez le code *Nethcir*, rendez-vous au [391](#). Sinon, rendez-vous au [413](#).



Inexplicablement, vous êtes attiré par le hurlement démoniaque. En suivant la direction du cri, vous trébuchez sur de la terre marécageuse, inconscient de ce qui se passe sous vos pieds. Vous avancez encore d'un pas et vous vous enfoncez rapidement jusqu'à la cuisse dans la tourbe. L'élan vous porte en avant et bientôt vous êtes embourbé jusqu'à la taille dans un marais puant. La réalité de votre situation périlleuse vous fait brusquement revenir à vous, l'emprise du mystérieux hurlement est rompue. Vous vous contorsionnez, en essayant de vous extraire du marécage, mais vous vous enfoncez davantage. Vous êtes embourbé jusqu'à la poitrine quand vous remarquez une longue racine dépassant d'une touffe d'herbe sur laquelle pousse un buisson nouveau. Essayant de tirer le maximum de profit de la terre molle sous vos pieds, vous vous penchez en avant, sollicitant chaque muscle afin d'atteindre la racine, pour vous sortir de là. Tirez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au 128. Si le total est supérieur, rendez-vous au 84.

La créature monstrueuse vous fait face, vous n'avez d'autre choix que de combattre. « Intrus ! » hurle-t-elle. « Vous avez pénétré dans mon domaine, n'est-ce pas ? Hé bien, maintenant vous n'en partirez plus ! » Votre épée à la main, vous vous préparez à combattre la Reine-Araignée.

## ARANAEA LA REINE-ARAIGNÉE

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 12

La Reine-Araignée possède différents modes d'attaque. Chaque fois qu'Aranea remporte un Assaut, tirez un dé et consultez, ci-dessous, les effets que vous subirez en fonction du résultat obtenu.

Vous obtenez 1 ou 2 :

Griffes barbelées : vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 3 :

Saut d'attaque : vous êtes renversé par terre (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et passez l'Assaut suivant piégé sous le monstre où votre Force d'Attaque sera réduite de 1 point.

Vous obtenez 4 :

Jet de toile : vous n'êtes pas blessé, mais vous ne pourrez pas vous défendre l'Assaut suivant tandis que vous lutterez pour vous libérer des fils collants.

Vous obtenez 5 :

Morsure venimeuse : vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 6 :

Nuée d'araignées : de minuscules araignées rouges sortent du sac sous son abdomen. Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE que le résultat obtenu, tandis que les innombrables d'araignées plongent leurs crocs dans votre chair. (Toutefois, cette attaque coûte également 2 points d'ENDURANCE à la Reine-Araignée).

Si vous parvenez à tuer la Reine-Araignée, rendez-vous au [364](#).

Vous avalez l'épais liquide vert, qui vous laisse un arrière-goût amer dans la bouche – mais le pire est à venir. Vous sentez votre corps enfler et légèrement se transformer, tandis que les effets mutagènes de la lycanthropie sur votre chair s'en trouvent exacerbés (vous gagnez 2 points de MUTATION). Peut-être, y a-t-il une autre potion sur l'étagère qui puisse annuler ces effets dévastateurs. Désirez-vous boire une autre potion (rendez-vous au [337](#)), ou ne tenterez-vous pas le diable et quitterez immédiatement la fournaise qu'est devenu le moulin en flammes (rendez-vous au [291](#)) ?

Même si vous déalez le plus rapidement possible, le loup monstrueux bondit dans les airs derrière vous. Après un instant de silence terrible, le loup retombe sur votre dos et vous projette violemment à terre. Vous hoquetez de douleur, le souffle coupé, tandis que le loup plonge ses crocs dans votre épaule et lacère votre dos de ses griffes tranchantes comme des rasoirs (vous perdez 4 points d'ENDURANCE).

Vous entendez soudain une voix bourrue beuglant à la bête de vous lâcher. Vous sentez le loup sur vous se raidir, il relâche la pression de sa mâchoire de votre épaule, son attention se porte sur le nouvel arrivant. Le loup pousse un grognement sous l'emprise de ses pulsions sanguinaires, et vous sentez son grondement résonner à travers votre corps, tandis que son poids vous plaque toujours contre la terre froide et humide de la forêt. Vous entendez un autre cri puis un couinement de douleur, le loup vient de bondir de votre dos. Avec un autre hurlement de souffrance, vous roulez sur le côté. Mais vous sentez votre tête tourner et votre vue s'assombrit, vous parvenez à entrevoir un personnage de grande taille derrière le Loup Noir, il tient une hache de bûcheron dans la main. La hache s'abat à nouveau et le loup laisse échapper un cri étranglé. Le bûcheron fait tourner sa hache dans les airs, portant un nouveau coup, puis la meute s'enfuit en hurlant derrière son chef blessé. Le personnage se penche vers vous, mais votre corps meurtri perd ses dernières forces et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [111](#).



La Tour de Maun, résidence de la Comtesse Isolde, repose sur un escarpement rocheux, dominant tout le village. Le soleil s'est déjà couché lorsque vous arrivez devant la tour et vous êtes surpris de trouver l'entrée sans aucune surveillance. Vous traversez le pont au pied de la tour, en dessous duquel serpente un ravin et vous pénétrez dans une cour aux murs élevés. Les marches mènent à une large double porte. Les portes s'ouvrent et un homme au visage décharné, vêtu des habits typiques d'un serviteur, se tient en face de vous. Vous lui dites que vous êtes venu pour demander l'aide de la Comtesse et il vous conduit dans un grand hall d'entrée circulaire. Puis le serviteur vous guide vers un escalier en pierres polies et vous grimpez tous deux jusqu'en haut de la tour. Finalement, vous arrivez dans une vaste pièce dont le plafond se situe très haut au-dessus de votre tête et se termine en dôme. Les fenêtres sont décorées de rideaux en velours rouges et noirs. Sur le dôme, sont peintes des cartes zodiacales. À votre arrivée, une femme splendide aux cheveux d'argent, vêtue de rouge et noir, la peau aussi blanche que l'ivoire, se lève d'une chaise en bois à grand dossier. Son serviteur décharné lui chuchote à l'oreille que vous cherchez son aide. « Est-ce bien vrai ? » dit la Comtesse en s'approchant de vous. « Et comment puis-je vous aider ? », vous êtes captivé par sa beauté et hypnotisé par son regard froid et perçant. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au [10](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [52](#).



Parmi les débris et les détritiques recouverts d'une épaisse couche de poussière et qui ont été jetés à la base du moulin, vous trouvez un Bâton en Fer brillant, poli avec une finition bleu-noir, une sphère métallique se trouve sur l'une des extrémités, luisant par intermittence. C'est un objet étrange et vous pouvez l'ajouter à la liste de votre Équipement si vous le désirez. Il n'y a rien d'autre de valeur ici, allez-vous à présent vous coucher et dormir (rendez-vous au [279](#)), ou grimper l'escalier en bois pour explorer le premier étage (rendez-vous au [163](#)) ?

Trois personnes apparaissent, déambulant entre les cordages des tentes. Ils sont surpris quand ils vous aperçoivent soudain. Mais vous ignorez qui est le plus surpris, eux ou vous, car vous vous retrouvez en face de trois costaux membres du Cirque. Il y a un cracheur de feu (son torse nu recouvert du tatouage d'un dragon), un robuste homme moustachu en collants léopard qui tient par un collier garni de pointes, au bout d'une chaîne, un ogre grossier à la peau verte. « Nous les avons trouvés ! » hurle le cracheur de feu.

« Vous devriez vous rendre », gronde l'homme moustachu, en tirant sur la chaîne de l'ogre, faisant grogner la brute à la poitrine démesurée. Pendant ce temps, le cracheur de feu se déplace derrière vous et bloque votre fuite éventuelle. Allez-vous vous rendre, comme le suggère l'homme à la moustache (rendez-vous au [281](#)), ou vous préparer à affronter les trois membres du Cirque ensemble (rendez-vous au [294](#)) ?

Vous laissez échapper un bâillement et vous vous dirigez vers les escaliers qui mènent hors de la salle jusqu'aux chambres d'hôtes. Pendant que vous montez, vous entendez le tenancier lancer des ordres à la serveuse, « et allume un nouveau feu dans la cheminée, ma petite ». Elle murmure un juron en retour. Peu désireux de se mêler à leurs querelles, vous vous dirigez vers votre chambre pour vous coucher. La chambre ne contient pas beaucoup de meubles – une petite table, une chaise et un lit sur un sommier de bois – mais cela ne vous dérange guère. Vous vous sentez brisé après votre rencontre avec le cavalier fantôme, sans compter votre longue marche. Vous vous endormez dès que votre tête se pose sur l'oreiller.

Vous vous éveillez à la suite d'un rêve (dans lequel vous chassez dans les bois), car votre lit se met à trembler. Vous ouvrez les yeux, mais ne voyez personne d'autre dans la chambre baignée d'un mince filet de clair de lune, puis vous entendez le bruit du bois raclant sur du bois, comme si les meubles étaient déplacés sur des planches nues. Avec précaution, vous vous levez de votre lit, qui ne tremble plus à présent, et tirez votre épée de son fourreau. Vous observez, étonné, la table et la chaise s'élever dans les airs devant vous. Elles lévitent pendant un instant, un mètre au-dessus du plancher, et se propulsent soudainement sur vous. Aussi incroyable que cela puisse paraître, vous vous retrouvez à combattre une table et une chaise ! Affrontez les deux meubles en même temps.

### TABLE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

### CHAISE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous sortez vainqueur de votre étrange combat, rendez-vous au [72](#).



La journée passe et le groupe de chasseurs se met en quête de la Bête. Les hommes sont rompus aux difficultés de la vie dans une contrée impitoyable. Ils ne parlent pas beaucoup préférant l'action à la rhétorique. Les chiens tirent sur leurs laisses, reniflant et grognant, heureux de chasser leur proie. Un certain nombre de trappeurs vétérans guident la bande dans les forêts au nord de Vargenhof, par delà les prés rocaillieux, là où la Bête a fait sa dernière victime. Vous pénétrer dans les forêts de pins sous un ciel déprimant, et dès que vous vous trouvez sous les branches formant une arche au-dessus du chemin, il fait aussi sombre qu'au crépuscule, la lumière ne pénètre pas cette dense concentration d'arbres. Vous vous enfoncez dans la forêt, les chiens ont été lâchés afin de retrouver la trace du monstre. D'autres personnes du groupe vous certifient que vous suivez les indices laissés par la Bête lors de son passage. Vos propres sens développés de loup ne vous révèlent, par contre, aucun signe du monstre dans les environs. Tandis que le crépuscule se couche réellement, les chasseurs désespérés se séparent dans l'espoir de débusquer leur proie. Soudain, vous vous retrouvez seul, et vous trébuchez dans votre progression tandis que l'obscurité croissante vous enveloppe. Si vous possédez la capacité *Créature de la Nuit*, rendez-vous au [410](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [410](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [489](#).

« Voilà », dit l'érudit en vous tendant une flasque fumante, « buvez cela ». Vous prenez la flasque et reniflez le nuage qui s'en échappe. Vous reculez instinctivement de dégoût et vous demandez à Vereticus de quoi est composé l'élixir. « Il y a un peu de fléau du loup dedans » vous répond-il, « de la teinture d'argent et de l'huile de gui ». Vous allez devoir retenir votre respiration pour avaler cette mixture, si vous voulez garder cette potion dans votre estomac. Mais êtes-vous certain de vouloir boire l'élixir ? Si tel est le cas, rendez-vous au [178](#). Si vous déclinez poliment, rendez-vous au [193](#).

Plus loin, le passage oblique vers la droite et s'ouvre sur une large caverne au plafond assez bas. De l'autre côté de cette grotte, un autre tunnel, similaire à celui que vous venez de quitter, s'enfonce dans les ténèbres des souterrains sous les pierres de l'Abbaye. Le sol de la caverne est rempli d'une boue fétide dans laquelle baignent les corps blancs de Larves Géantes. Ceci explique l'attitude agressive des Mouches Géantes envers vous, les insectes protégeaient leurs progénitures. La puanteur ici est pire que celle du boyau d'où vous venez. Vous apercevez les larves affamées nettoyer des os en les suçant longuement. Allez-vous risquer de traverser le bassin des larves pour atteindre l'autre tunnel (rendez-vous au [293](#)), ou ferez-vous, plutôt, demi-tour pour quitter ce monde souterrain puant et emprunter l'autre passage (rendez-vous au [227](#)) ?

Les moines morts, vous entrez dans le sanctuaire et arrivez au centre même de la corruption de cet endroit. Baignant dans un puits entouré de dalles, et rempli d'une sorte de mucus vert, se prélassent une larve d'une taille que vous n'auriez jamais imaginé. La chose mesure 6 mètres de long, sa petite tête aveugle se balance de gauche à droite et son corps moite ondule de manière répugnante en vous reniflant.

*Tournez la page...*



De la bave visqueuse dégouline en permanence de la gueule en mouvement de cette abomination. La puanteur est à son paroxysme ici et vous en avez des hauts le cœur. Puis, vous réalisez pourquoi cette

odeur répugnante vous est si familière : c'est celle de la puanteur fétide. Une telle horreur ne devrait pas vivre, si vous possédez le code *Sevral*, rendez-vous au [365](#). Sinon, vous pouvez attaquer la grotesque Larve-Abbé avec votre lame (rendez-vous au [426](#)), ou si vous connaissez un autre moyen de combattre la créature et possédez un nom en particulier.

Transcrivez les lettres de ce nom suivant le code A=1, B=2, C=3... Z=26, puis additionnez les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe portant le même nombre total obtenu.

Mais, vous pouvez aussi simplement courir loin de ce vers monstrueux et quitter l'Abbaye (rendez-vous au [148](#)).

Le nuage de brume noire se déplace rapidement à travers la somptueuse pièce, jusqu'à ce qu'il disparaisse sous une tapisserie située sur le mur en face de vous. Vous vous dépêchez de le suivre et arrachez la tapisserie pour trouver une porte cachée derrière. Derrière celle-ci, dans une pièce étroite d'une tourelle annexe, vous découvrez le dernier cercueil de la Vampiresse. Vous arrachez le couvercle et découvrez le corps de la mort-vivante qui se reforme. Sans hésitation, vous plongez votre lame dans la poitrine de la créature, transperçant son cœur noir et ratatiné. Les paupières de la Comtesse s'ouvrent soudain et un hurlement hideux s'échappe de sa bouche tandis qu'elle meurt. Devant vos yeux, sa chair se dissout en une boue noire et son sombre squelette tombe en poussière. Vous avez détruit la Comtesse vampirique Isolde et libéré le peuple de Maun de sa tyrannie. Vous gagnez 2 points de CHANCE ! Maintenant que la Dame de Maun a enfin été détruite, désirez-vous passer un peu de temps à fouiller les pièces de sa tour afin d'y trouver d'éventuels trésors (rendez-vous au [325](#)), ou quitter cet endroit maléfique sans plus attendre (rendez-vous au [346](#)) ?

Il ne reste du Golem guère plus qu'un tas de cire et de bougies informe. Vous traversez la pièce pour examiner le miroir finement décoré sur le mur opposé. En vous approchant, vous réalisez que le miroir a été sculpté à partir de pierre volcanique noire semi-transparente et que son cadre est incrusté d'or. Tandis que vous observez le verre noir réfléchissant l'image sombre de votre propre visage, vous remarquez qu'une inscription a été gravée dans le cadre :

*Si vous désirez connaître mes secrets,  
Et prendre tout ce que je peux accorder,  
Dévoilez votre courage, avancez et parlez  
Et dites-moi ce que vous cherchez.*

Si vous savez ce que vous devez demander, convertissez les lettres du nom en nombre en utilisant le code suivant : A=1, B=2, C=3... Z=26, additionnez les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe dont le numéro est le même que le résultat obtenu. Si le nouveau paragraphe n'a pas de sens, le miroir garde ses secrets, ce qui vous laisse deux options. Allez-vous briser le miroir (rendez-vous au [34](#)), ou quitter la pièce de la tourelle et retourner à la Salle des Cartes pour emprunter la porte du mur opposé (rendez-vous au [321](#)) ?



Tandis que le curieux être vous barre le passage, désormais scintillant sous la glace, vous tentez désespérément de trouver une solution pour vous débarrasser de l'esprit de glace. Vous devez à présent choisir entre *Tester votre Habileté* ou *Tenter votre Chance*. Si vous *Testez votre Habileté* et que c'est une réussite, rendez-vous au [287](#). Si vous *Tentez votre Chance* et que vous êtes Chanceux, rendez-vous au [299](#). Sinon, si vous échouez au test que vous avez choisi, vous devez tirer votre épée de son fourreau (rendez-vous au [218](#)).

À part la pioche, le Nain mort ne possède pas grand-chose. C'est probablement la raison pour laquelle il s'est risqué à prospecter dans un endroit aussi dangereux. Toutefois, dans le sac du mineur, vous trouvez une potion toujours scellée sur laquelle est écrit le mot 'Fortune'. Boire à cette bouteille vous rendra tous vos points de CHANCE, vous retrouvez votre total de départ. C'est une merveilleuse trouvaille ! Maintenant, retournez au [127](#) et choisissez une autre option.



Extraite du bassin fétide, la lame semble très brillante. C'est une arme exceptionnelle et qui n'a pas souffert de l'humidité malgré l'endroit où elle reposait. Vous tournez l'épée dans votre main et remarquez des lettres gothiques gravées qui reflètent la lumière de votre lanterne, elles forment un nom : 'Wulfen'. Vous avez trouvé une arme magique puissante (vous gagnez 1 point de CHANCE). Tant que vous utiliserez cette épée, vous augmenterez votre Force d'Attaque de 1 point dans tous les combats, cette lame compte également comme arme magique qui blessera les morts-vivants, les démons et les créatures magiques. L'Épée de Wulfen possède un enchantement spécial, qui fonctionne contre les pouvoirs des créatures Garou. Toute blessure que vous infligerez à une créature possédant le mot 'Garou' dans son nom, avec l'Épée de Wulfen, lui fera perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Ajoutez l'Épée de Wulfen à la liste de votre Équipement. Vous ne pouvez que vous émerveiller en contemplant l'arme magnifique que vous tenez entre vos mains et vous vous demandez quels autres trésors peuvent bien se cacher au fond du bassin. Désirez-vous chercher d'autres éventuels artefacts (rendez-vous au [432](#)), ou allez-vous remonter à la surface et sortir ainsi du puits accompagné de votre merveilleuse trouvaille (rendez-vous au [154](#)) ?

« ... Et puis je me suis retrouvé ici, un mercenaire à la recherche d'un travail qui me paiera un lit confortable dans une bonne auberge pour la nuit » dites-vous, concluant votre histoire.

« Un mercenaire, dites-vous ? », l'homme ne vous a pas quitté du regard. « Vous êtes arrivé au bon endroit, mais ne parlons pas ici. Vous devez être affamé après votre voyage et *Le Marcassin* possède un excellent feu qui vous réchauffera les os »

Vous autorisez l'homme – dont le nom est Konrad, chef de Strigoiva – à vous guider dans la seule taverne du village, où à sa demande, un bol de ragoût de mouton fumant vous est servi. Affamé, vous dévorez votre repas tout en écoutant ce que Konrad vous dit. (Regagnez 4 points d'ENDURANCE)

« Nous vivons une époque maudite, mon ami, et Strigoiva ressent cette malédiction plus intensément que n'importe quel autre endroit. La nuit nous subissons l'attaque d'une véritable armée de fantômes ».

« Des fantômes ? » Konrad a attisé votre curiosité. « Quels fantômes ? » demandez-vous.

« Des spectres terribles » continue-t-il. « Tout d'abord il y a le Molosse, qui s'attaque aux voyageurs sur la lande occidentale et garde le Père Corran prisonnier dans le temple dédié à la déesse de la source aux soins. Puis il y a le Cavalier sans Tête qui s'attaque aux personnes qui voyagent sur la route au nord de Balci, tout comme il le faisait lors de sa méprisable vie. Enfin, le plus terrible de tous, le Hurlant qui nous assaille dans nos maisons chaque nuit. Nous en avons assez. Lorsque vous êtes arrivé, vous nous avez trouvés prêts à faire face à ces fantômes pour les renvoyer en enfer, nous serions au moins morts en essayant. Nous aiderez-vous à nous débarrasser de ces tourments spectraux ? Nous vous récompenserons de ce que nous pourrons ».

Si vous désirez rester et aider les villageois dans leur combat contre le Hurlant – quoi qu'il puisse être – rendez-vous au 40. Sinon, rendez-vous au 434.

Il y a un espace entre le bord du miroir et le cadre. Tâtant le mur autour du cadre, vous trouvez finalement ce que vous recherchiez. Vous exercez une pression au bon endroit, et le verre réfléchissant s'ouvre. Derrière le miroir, vous découvrez une petite pièce drapée de velours noirs et éclairée par une lanterne rouge. Sur des tréteaux trône un grand cercueil noir avec des poignées en or. Si vous doutiez encore que la Tour de Maun était le repère d'un Vampire, vous en avez la preuve à présent. Vous savez que le cercueil d'un vampire représente son dernier refuge et tant que la créature possède une telle retraite, elle ne peut être réellement détruite. Vous envoyez le cercueil se fracasser sur le sol et le réduisez en petits morceaux (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous venez de le faire et gagnez 1 point d'ALARME). Plus confiant que jamais dans le déroulement de votre mission, vous quittez le second étage pour explorer les autres (rendez-vous au 7).

Sans perdre de temps, vous vous ruez vers la chose, l'épée tirée. Comprenant ce que vous allez faire, le Changeforme siffle et saute dans les combles au-dessus de votre tête. Au même instant, comme s'ils étaient manipulés par une volonté extérieure, le fermier Bauer et sa femme s'avancent vers vous, l'un brandit une bûche tirée d'un stock de bois et l'autre, un rouleau à pâtisserie, ils sont prêts à défendre leur enfant surnaturel. Le Changeforme pousse un rire hystérique tandis que le vieux couple tente de vous attaquer avec leurs battoirs improvisés. Vous ne souhaitez pas blesser ces malheureux et vous les combattez dans le seul but de les désarmer. Le fermier Bauer possède une HABILETÉ de 6 et madame Bauer une HABILETÉ de 5. Menez les Assauts de manière normale, mais réduisez votre Force d'Attaque de 1 point. Vous devez remporter deux Assauts pour désarmer un adversaire et vous devez les combattre tous deux en même temps. Si le fermier ou sa femme remporte un Assaut, vous subirez les dégâts habituels. Notez combien d'Assauts cela vous prendra pour désarmer le couple (vous devez combattre un minimum de quatre Assauts). Lorsque vous aurez désarmé le fermier et sa femme, vous serez enfin capable de vous occuper du Changeforme. Mais, pendant que vous vous occupiez du vieux couple, le diabolotin s'est transformé pour devenir plus grand et plus vicieux qu'il ne l'était dans sa forme de nouveau-né. Lorsque vous serez amené à combattre le monstrueux diabolotin, vous devrez augmenter son score d'ENDURANCE d'autant de points que vous avez passé d'Assauts à désarmer le couple de fermiers. Vous augmenterez le score d'HABILETÉ de la créature du même nombre de points divisé par deux (en arrondissant à l'entier supérieur). Rendez-vous maintenant au [137](#) pour vous battre.

Tandis que vous affrontez le Loup Noir, vous prenez conscience que le reste de la meute continue de s'approcher de vous, ce moment de distraction joue en votre défaveur. Vous trébuchez sur une racine saillante et vous perdez l'équilibre. L'immense loup saisit l'occasion avec toute la ruse dont son espèce est dotée. Vous faites des moulinets avec votre épée pour tenter de vous rééquilibrer mais le loup se joue de votre défense devenue inefficace et vous projette au sol. Vous sentez son poids sur vous, son souffle haletant sur votre visage, son haleine fétide de prédateur et ses grognements qui résonnent dans vos oreilles. Puis, avec un hurlement de satisfaction sauvage, le loup plante ses crocs dans la chair votre épaule (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Votre cri d'agonie est soudain accompagné d'un hurlement de douleur tandis que le loup relâche votre épaule. Votre vue est floue, vous distinguez un personnage de grande taille, robuste, qui se tient derrière le Loup Noir, une hache de bûcheron massive est levée au-dessus de sa tête. La hache s'abat et le loup laisse échapper un couinement de douleur, puis bondit loin de vous. Le bûcheron fait d'amples moulinets avec sa hache et le loup s'enfuit en glapissant, suivi par le reste de la meute. Puis, le grand personnage se penche vers vous. Mais la douleur et la perte de sang ont eu raison de vos dernières forces, vous vous évanouissez. Rendez-vous au [111](#)

Vous marchez lourdement à travers Fenmoor et suivez les chemins étroits de terre ferme, zigzaguant entre les marais qui ont donné leurs noms à cette lande. Le brouillard qui continue à s'épaissir autour de vous ajoute à votre désorientation, jusqu'à ce que vous n'ayez plus aucune idée de l'endroit où vous êtes. Un bruit aigu transperce soudainement la brume étouffante, quelque chose qui ressemble aux hurlements de loups déments. Toutes sortes de prémonitions terribles envahissent votre esprit surmené et vous commencez à croire que votre destin est scellé (vous gagnez 1 point de MUTATION). Vous voyez alors du mouvement en face de vous. Les tentacules de brume dansent devant vos yeux, leurs courses apparemment dirigées par une quelconque intelligence. Pendant que vous observez, comme envoûté, vous voyez apparaître des visages monstrueux dans le brouillard. Tandis que vous vous demandez si vos propres yeux vous jouent des tours, un visage cauchemardesque émerge de la vapeur autour de vous. Il a les yeux brûlants et sa gueule affreuse est remplie de crocs. Sous la tête et le cou difformes, deux pattes musculeuses sortent des remous de la brume, se terminant par des griffes acérées. Du torse vers le bas, le corps du monstre se prolonge loin dans le néant pendant qu'il fusionne de nouveau avec le brouillard. La créature grotesque s'avance, danse en spirales autour de vous et tente de vous hypnotiser, vous remarquez qu'une deuxième créature prend forme. Vous avez entendu des histoires sur ces monstres avant, mais vous aviez toujours cru qu'il s'agissait là de contes pour effrayer les enfants. Malheureusement pour vous, ces Démons de Brume sont bien réels. Vous n'avez pas le choix, vous devrez combattre les créatures ensemble pendant qu'elles chercheront à vous tuer. Soudain, elles hurlent et se jettent sur vous.

### Premier DÉMON DE BRUME

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

### Second DÉMON DE BRUME

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [222](#).



Tout en haut de l'escalier en colimaçon, vous traversez une porte et émergez sur les remparts de la tour. Des nuages passent devant la lune tels des chiffons noirs, elle domine toute la contrée, pratiquement pleine. Vous pouvez sentir l'énergie des rayons du disque lunaire traverser chaque fibre de votre corps et réveiller le loup qui sommeille en vous (vous gagnez 1 point de MUTATION). Envoûté momentanément par la lune, vous percevez un son très aigu que vous n'auriez jamais remarqué avant que votre transformation en loup ne commence. En levant la tête, vous apercevez une nuée de chauves-souris descendre du ciel tempétueux. Avant que vous ne puissiez rejoindre la porte qui vous ramènerait à l'intérieur de la tour, les chauves-souris sont sur vous, elles vous griffent de leurs ailes et vous mordent de leurs crocs pointus comme des aiguilles. Vous allez devoir combattre ces serviteurs de la créature de la nuit qui règne ici.

### NUÉE DE CHAUVES-SOURIS

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 10

Retranchez votre score actuel d'HABILETÉ de 15, le résultat obtenu représente le nombre d'Assauts que vous allez devoir combattre avant de pouvoir vous enfuir si vous ne tuez pas vos assaillants en moins d'Assauts. Si vous parvenez à repousser les chauves-souris, vous pouvez revenir dans la sécurité relative de la tour. Rendez-vous au [7](#) pour en explorer une autre partie.

Vous tirez votre épée et sautez sur la fille du tenancier, mais avant que vous ne puissiez lui porter le moindre coup, les portes de l'écurie s'ouvrent à la volée poussées par un vent violent et vous entendez le hennissement aigu d'un cheval au-dehors. « Il arrive », dit Meg, regardant derrière vous, « mon cher gentleman, mon brave Seigneur Lucre ». Vous vous tournez et vous trouvez nez à nez, une fois encore, avec le Cavalier sans Tête. Le spectre entre dans l'écurie à pied, son sabre dégainé dans l'une de ses mains et sa propre tête décapitée dans l'autre. « Vous oseriez lever la main sur ma Meg ? » déclare le fantôme, le visage déformé par la rage. « Alors vous allez payer de votre vie ! », puis le Seigneur Lucre vous attaque.

### CAVALIER SANS TÊTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous éliminez votre adversaire fantomatique, rendez-vous au **115**.

Une demi-heure plus tard, vous vous arrêtez à l'écart du chemin pour camper sous les branches tendues d'un orme qui a été brisé sous la foudre. Vous pouvez manger des Provisions équivalentes à 1 Repas si vous le désirez avant de vous allonger pour dormir. Aussitôt que vous fermez les yeux, le sommeil s'empare de vous...

Vous vous éveillez d'un rêve (dans lequel vous aboyiez à la lune avec le reste de votre meute), votre sixième sens vous a prévenu que quelque chose clochait. Vous entendez un bruit de battements qui vous rappelle le son émis par le cuir que l'on frappe, provenant des branches de l'orme mort. Puis, vous apercevez des ombres bouger au-dessus de vous, la lumière de la lune se reflète sur les longs crocs des Chauves-Souris Vampires, qui ont été attirées par le sang corrompu qui court dans vos veines et prêtes à fondre sur vous pour se nourrir. Vous allez devoir combattre les créatures assoiffées de sang toutes ensemble.

### Première CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

### Seconde CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Les Chauves-Souris Vampires de Lupravie sont plus redoutables que celles des autres contrées. Elles sont beaucoup plus grosses avec des têtes livides, hérissées de crocs sauvages, leur donnant une apparence de morts-vivants. Comme si ce n'était pas suffisant, ces deux créatures sont également porteuses d'une forme de lycanthropie. Si elles parviennent à vous mordre ne serait-ce qu'une fois, vous gagnerez 1 point de MUTATION. Si vous vous débarrassez des deux cruelles créatures, vous passez le reste de la nuit éveillé, l'épée à la main, certain que d'autres monstres de ce genre vont surgir. Vous êtes soulagé lorsque l'aube arrive enfin et vous reprenez votre route. Rendez-vous au **500**.

Lorsque vous aviez plongé votre lame dans le bassin d'eau près du bâtiment avec le dôme comme toit, vous étiez en fait en train de baigner votre épée dans de l'eau bénite provenant du temple du village. Vous pouvez maintenant, heureusement, causer des dommages au loup spectral (vous gagnez 1 point de CHANCE), mais vous devrez tout de même vous battre, testant ainsi votre courage.

### LOUP SPECTRAL

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous éliminez le loup fantôme, rendez-vous au [443](#).

Les effets de la potion que vous venez d'avaler ne sont pas constants, ils changent à chaque minute dans la bouteille. Tirez un dé et consultez le résultat ci-dessous pour savoir ce qui vous arrive lorsque vous buvez la potion.

Vous obtenez 1 ou 2, vous retrouvez tous vos points d'HABILETÉ, restaurez votre HABILETÉ à son niveau de départ.

Vous obtenez 3 ou 4, vous retrouvez tous vos points d'ENDURANCE, restaurez votre ENDURANCE à son niveau de départ.

Vous obtenez 5 ou 6, vous retrouvez tous vos points de CHANCE, restaurez votre CHANCE à son niveau de départ.

Allez-vous, à présent, boire une autre potion (rendez-vous au [337](#)), ou quitterez-vous cette fournaise (rendez-vous au [291](#)) ?

Vous détachez une masse de son support et la soupesez dans votre main. Elle est suffisamment lourde pour pouvoir casser les os et la pierre avec la même facilité. Elle causera des blessures conventionnelles de 3 points d'ENDURANCE à d'éventuels adversaires. Mais, à cause de son poids, si vous désirez utiliser la masse en combat, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Tandis que vous vous accoutumez au poids de la masse, vous entendez un grincement derrière vous. Vous vous retournez pour apercevoir l'une des armures descendre de son piédestal, les plaques de fer grincent et claquent tandis qu'elles s'entrechoquent. L'armure détache également une masse de son support et avance vers vous à pas lents et mécaniques (vous gagnez 1 point d'ALARME).

### ARMURE ANIMÉE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Chaque fois que l'Armure Animée remportera un Assauts, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE car elle se sert d'une masse (comme décrit ci-dessus). Vous pourrez vous enfuir après deux Assauts en vous rendant au 7. Si vous restez pour vous battre jusqu'au bout et détruisez l'armure métallique, elle s'effondre sur le tapis qui recouvre le sol du couloir, ses pièces éparpillées un peu partout. Allez-vous à présent saisir un bouclier sur l'un des murs (rendez-vous au 203), ou explorer une autre partie de la tour (rendez-vous au 7) ?

Vous tirez sur vous une vieille couverture dévorée par les mites, pour être bien au chaud et vous vous préparez un lit improvisé pour la nuit en utilisant votre Sac à Dos comme oreiller. Vous vous endormez rapidement et ronflez avec bruit lorsque quelqu'un avance vers vous et s'assure que vous ne vous éveillez pas en vous assénant un bon coup de matraque. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [476](#).

La vieille femme hurle et se retourne. Dès qu'elle vous voit, ses yeux noirs perçants se plissent et une horrible grimace déforme son apparence déjà hideuse. Elle tourne rapidement une autre page de son livre et psalmodiant une incantation, pointe sa baguette vers un crapaud à ses pieds. Réalisant les intentions maléfiques de la cuisinière, vous vous préparez à vous défendre. Le sortilège prend rapidement effet et le crapaud commence à enfler, grandissant à une vitesse folle, depuis la taille d'un poing jusqu'à celle d'un chien, et sa croissance n'est pas terminée.

*Tournez la page...*





La transformation s'achève lorsque le crapaud a atteint la taille d'un poney. Sautant sur ses gigantesques pattes arrière, le familier de la sorcière se jette sur vous, déployant sa longue langue.

### CRAPAUD GÉANT

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si le crapaud remporte deux Assauts consécutifs, il vous atteint avec sa langue collante et empoisonnée, tirez un dé. Si vous obtenez 5 ou 6, vous perdez 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si vous tuez le crapaud, vous devez à présent faire face à la sorcière. Rendez-vous au **65**.

Vous rapidement encerclé et l'on vous arrache vos armes. Vous êtes emmené de force à l'intérieur de la tente plus grande à la bouche grimaçante au centre du Cirque. Vous vous retrouvez au milieu d'un cercle composé des étranges forains. Plusieurs d'entre eux sont affublés d'étranges mutations. Vous voyez un homme portant des entailles à son cou telles les branchies d'un poisson et deux femmes, des jumelles, jointes au niveau de la taille. Le petit Maître du Cirque se fraie un chemin dans la foule et vous dévisage sous l'ombre de son haut-de-forme.

« Les gens nous craignent, nous les forains, avec nos étranges habitudes, mais nous ne voulons le mal de personne. Nous essayons simplement de nous faire une place dans le monde comme beaucoup. Nous offrons l'asile aux démunis, aux rejetés et aux bannis. La plupart des gens sont heureux de nous laisser vivre notre vie et de payer pour avoir le privilège d'entrevoir un monde dont la chance les a épargnés. Puis il y a les personnes telles que vous. » dit-il, pointant un doigt accusateur vers votre poitrine, « vous ne nous laissez pas tranquilles, vous nous forcez à nous déplacer de ville en ville, de village en village, ne nous laissez jamais nous reposer par crainte de fausses accusations qui font notre réputation. Et quel genre de personne êtes-vous, pour penser du mal de nous ? » Si vous possédez le code *Reirtruem*, rendez-vous au **418**. Sinon, tirez deux dés en ajoutant 2 au résultat obtenu. Si le total est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **3**. S'il est supérieur, rendez-vous au **509**.

Les murs de pierres laissent place à des parois en terre dans lesquels des trous ont été creusés, chacun assez grand pour y accueillir un cercueil. Ce doit être les catacombes de l'Abbaye, dans lesquelles les prédécesseurs des frères actuels sont enterrés. Les tunnels des catacombes s'étendent à travers la terre, sous le complexe de l'Abbaye, éclairé par des torches en suif. Après un virage, vous entendez soudain un bruit de grattements accompagné d'un cri aigu. Vous pouvez voir que beaucoup des alcôves qui contenaient les cercueils ont été saccagées. Les restes des cadavres sont rongés par les créatures dérangées par votre arrivée. Au premier regard, vous les prenez pour des rats, mais, tandis que vous vous accoutumez à l'obscurité, vous constatez qu'à plusieurs endroits sur leur corps, les poils sont tombés révélant une peau parsemée de plaies qui laissent échapper du pus, des bubons suintent également, et les nerfs sont à nu. Les yeux des créatures sont jaune ictère et leur queue a perdu toute chair pour n'être plus qu'un moignon squelettique. En fait ce ne sont plus des rats, ils sont porteurs, contaminés par la terrible Mort Jaune, et préféreraient sans doute goûter à de la chair fraîche plutôt qu'à celle putréfiée sur des os secs. Combattez ces rongeurs morts-vivants comme s'ils ne formaient qu'un seul adversaire.

### RATS GOULES

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 10

Si les rats vous mordent plus de deux fois, vous serez infecté par l'horrible peste qu'ils portent. Vous perdrez 1 point d'HABILETÉ en plus des points d'ENDURANCE perdus normalement et vous gagnerez 1 point de MUTATION. Si vous survivez à cette rencontre pestilentielle, rendez-vous au 362.

« Pourquoi tout le monde connaît le nom des Wulfen. Et, oui, je connais les histoires du Prince Fou, sans parler de son frère, le Comte Varcolac, qui dirige la famille à présent. J'ignore quelles parts de ces récits sont fiction et lesquelles sont vraies ». Vous dit Konrad. « J'ai entendu dire que ce Garoul avait été enfermé dans une tour du Château Wulfen et que son incarcération l'a rendu complètement fou. On dit à présent qu'il ne mange plus que de la viande crue et hurle à la pleine lune lorsqu'elle apparaît dans le ciel ». Rendez-vous à présent au [395](#).

Plus haut dans la tour, vous arrivez au quatrième étage, vous pénétrez dans un long couloir orné de grands portraits dans des cadres massifs. Ils représentent divers membres de la même famille aristocratique, ils ont tous en commun un air peu engageant et belliqueux. Certaines de ces peintures doivent être anciennes de plusieurs centaines d'années. On peut y voir des vieillards décharnés portant des armures de cérémonie ainsi que des portraits d'une belle jeune femme aux cheveux argentés. En fait, il y a plus de peintures de cette femme que n'importe quelle autre personne. Une représentation de cette noble dame retient plus particulièrement votre attention. Réalisée avec des huiles dans des tons terre ou marrons et de larges pinceaux, elle montre la femme se tenant devant des remparts crénelés, un ciel de nuit orageux derrière elle, des silhouettes de chauves-souris et d'oiseaux charognards tournent autour de l'orbe luminescent de la lune. La peinture semble carrément vous dévisager et vous réalisez soudain que vous êtes réellement observé (vous gagnez 1 point d'ALARME ainsi que le code *Eyresbo* que vous notez sur votre *Feuille d'Aventure*). Incapable de vous débarrasser de ce sentiment de malaise, vous vous dépêchez de quitter cet étage. Rendez-vous au 7.

Si vous parvenez, pour quelques instants encore, à retenir l'animal sauvage qui gronde dans sa prison de chair qu'est votre corps, vous pourrez peut-être vous en sortir et rester encore humain ! Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au 189.

La brume noire s'échappe rapidement animée d'une vitesse surhumaine et vous laisse seul dans la somptueuse pièce. La Comtesse Vampirique s'est retirée vers un de ses cercueils cachés dans son sanctuaire afin de se régénérer. Bien que vous ayez remporté une victoire contre elle, ce ne sera que temporaire. La Dame vampirique de Maun reviendra, vous pouvez en être certain ! (vous perdez 1 point de CHANCE et notez le code *Tnavivtrom* sur votre *Feuille d'Aventure*). Seul au sommet de la tour, allez-vous passer du temps à fouiller les pièces de la Comtesse afin d'y trouver d'éventuels trésors (rendez-vous au [325](#)), ou allez-vous quitter cet endroit maléfique aussi vite que possible (rendez-vous au [346](#)) ?



Mais bien sûr, cela vous semble si logique à présent. L'élémentaire est composée de glace et de froid, la chaleur devrait être une parfaite défense contre lui. Rapidement, vous sortez votre briquet amadou de votre Sac à Dos. Vous attrapez un torchon que vous aviez dans votre équipement, vous allumez un petit feu et ramassez une branche sèche pour vous faire une torche. Brandissant votre torche brûlante devant vous, vous forcez l'esprit à reculer et finalement à vous laisser passer. « Froid et neige et vents glacés, la chaleur arrive et nous partons ! » crie la créature puis elle s'évapore dans l'air. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au [314](#).

Vous changez de direction et vous vous frayez un chemin entre les plantes et les arbres dans la direction de la musique joyeuse et de la lumière du feu. Il ne vous faut pas longtemps pour atteindre le campement, qui est dressé dans une clairière abritée. Des chariots aux couleurs vives ont été placés en cercle, les chevaux et les ânes qui les tirent sont maintenant libres et paissent tranquillement non loin du camp. Au centre du cercle de chariots, brûle un grand feu et une belle jeune femme aux pieds nus danse devant celui-ci. Elle soulève sa jupe tandis qu'elle s'agite et ses jambes sautent et tournent. Elle porte des bracelets autour des poignets et des chevilles qui s'entrechoquent produisant un accompagnement sonore à la mélodie de l'accordéon. Il y a d'autres personnes également, assises autour du feu, tapant dans les mains au rythme de la musique. Elles portent des chemises et des pantalons très colorés ainsi que des gilets et des châles. Tous ces gens ont la peau couleur olive et les cheveux noirs, et ils affichent tous leurs richesses sur leur personne, en arborant de grosses boucles d'oreilles en or, des colliers de pierres semi-précieuses et de gros anneaux aux doigts. Ce sont les gitans Mortani, le peuple natif de la principauté maudite de Lupravie, descendants des tribus nomades originelles qui ont colonisé les vallées à l'ombre des montagnes de Mauristasie. Quelques-uns vous observent tandis que vous approchez, mais personne ne tente de vous arrêter et la musique entêtante s'infiltre dans tout votre corps. Tirez deux dés et ajoutez 2 au résultat obtenu. Si ce total est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **336**. S'il est supérieur, rendez-vous au **323**.

Heureusement, en dépit de sa terrible épreuve, la vieille femme est toujours vivante, mais sérieusement blessée. L'aimable bûcheron prend délicatement Grand-Mère Zekova dans ses bras et la porte jusqu'à son lit, où il fait de son mieux pour l'installer confortablement. Elle cligne des yeux et entre deux respirations haletantes, elle marmonne « Ulrich, est-ce bien toi ? »

« Oui, Grand-Mère », répond-il, d'une voix douce et calme.

« Alors, qu'est-ce qui vous amène chez moi, aussi fortuitement, à cette heure si tardive » murmure-t-elle.

Anxieusement, vous écoutez Ulrich relater les événements qui vous ont amenés tous deux jusqu'ici. La vieille femme écoute tout ce que le bûcheron lui dit avec un calme remarquable. Lorsqu'il a terminé, elle tourne la tête vers vous. « Alors, vous avez été mordu par un lycanthrope et portez à présent la même terrible maladie ? » Vous acquiescez d'un air fatigué. « La lycanthropie est effectivement une malédiction terrible et dégénérative » dit-elle finalement, « mais vous êtes chanceux d'avoir rencontré le bon Ulrich, qui a eu la clairvoyance de vous amener à moi. Mais si je dois vous aider, vous devez m'en dire plus à propos de la créature qui vous a attaqué. » Si vous possédez une chevalière en or, rendez-vous au [369](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [326](#)

Vous vous saisissez de la main et la jetez dans le feu avec un cri de rage. Vous observez ensuite les doigts noircir et brûler, la chair crépite et craque dans les flammes.

« Alors je suis maudit » dites-vous avec un air de désespoir tandis que vous contemplez les flammes. « Condamné à devenir une créature aux appétits sanguinaires que je serai incapable de contrôler lorsque la lune sera pleine. Je serai un banni, un animal, une bête meurtrière ». (Ajoutez 3 points à votre score de MUTATION).

« Peut-être pas » dit Ulrich, vous fixant d'un regard rassurant. Ses yeux sont étranges, cet homme a vécu beaucoup de choses. « Il y a peut-être de l'espoir – pour vous ».

Vraiment ? Alors que faut-il faire ? Vous pressez le bûcheron de vous en dire plus. Que sait-il que vous ignorez ?

« Je connais deux remèdes à la lycanthropie, mais nous devons agir rapidement » Ulrich vous aidera-t-il ? Mais pourquoi ? « Disons seulement que nous avons tous nos secrets » Alors quels sont les remèdes ? « La façon la plus sûre est de retrouver le Loup-Garou qui vous a infecté avec sa morsure, et de le tuer. Vous pourriez aussi manger un brin de l'herbe belladone, si vous pouvez en trouver. Il y a également une autre manière de procéder. Nous pourrions demander assistance à Grand-Mère Zekova, la personne la plus sage que je connaisse, qui vit plus profondément dans ces bois, près de la frontière de la Lupravie. C'est à vous de décider, que voulez-vous faire ? » Allez-vous choisir de :

Rendez-vous au **473**

Poursuivre les loups dans l'espoir de retrouver l'animal qui vous a mordu ?

Rendez-vous au **195**

Chercher de l'herbe belladone dans les bois ?

Rendez-vous au **302**

Rencontrer Grand-Mère Zekova la sage ?

L'escalier qui vous mène au rez-de-chaussée du moulin est également en feu et impraticable. Prenant votre courage à deux mains, vous sautez du sommet du moulin et vous attrapez l'une des ailes vermoulues et déchirées et attendez que cette dernière tourne pour vous amener près du sol. Vous lâchez prise à deux mètres de hauteur et vous courez loin de cette véritable fournaise. Sous l'orage, la structure du moulin, dévorée par les flammes, cède et tout le bâtiment s'effondre. Vous passez le reste de la nuit dans la tempête et lorsque le matin arrive, vous reprenez votre route, épuisé par le manque de sommeil et trempé jusqu'aux os, mais heureux d'être vivant. Rendez-vous au [500](#).

Vous apercevez, à la dernière seconde, la grosse pierre lisse qui se fond presque avec le sol rocheux de la caverne, et vous vous en écartez, en effet, la pierre se soulève révélant une trappe dans le sol et une immense araignée brune et poilue – d’une taille de trois mètres – bondit hors du trou. Les puissantes pattes avant de l’arachnide ont projeté le rocher à quelques centimètres de vous. Réalisant que son attaque-surprise a échoué, l’Araignée Sauteuse Géante retourne dans son trou et tire à nouveau le rocher pour le recouvrir et se protéger. Désirez-vous dégager la pierre et combattre l’araignée (rendez-vous au [514](#)), ou allez-vous quitter cet endroit le plus rapidement possible (rendez-vous au [236](#)) ?

Aussitôt que vous pénétrez dans le bassin gluant, les têtes aveugles des larves se tournent vers vous, attirées par la chaleur de votre corps. Imperturbable, avec une main sur le pommeau de votre épée, vous avancez d'un pas déterminé à travers l'étendue de boue répugnante qui colle à vos pieds à chacun de vos pas. Vous avez l'impression de marcher dans un marécage. Une larve plus enflée que les autres, s'enroule autour de votre jambe et vous fait sursauter, mais les larves de mouche n'attaquent pas, elles ne s'intéressent qu'aux chairs mortes. Vous avez traversé la moitié de la répugnante caverne, lorsque votre pied cogne contre quelque chose sous la surface de la boue. Voulez-vous dégager la fange afin de ramasser ce qui s'y trouve (rendez-vous au [307](#)), ou allez-vous continuer votre progression sans vous arrêter (rendez-vous au [322](#)) ?

« Tue-le, Grendel ! » ordonne l'homme robuste en lâchant la chaîne. Avec un beuglement, l'énorme bête bondit sur vous, les articulations de ses poings massifs trainent par terre. L'homme robuste et le cracheur de feu empoignent de longs couteaux et avancent vers vous. Vous devrez, à chaque Assaut, combattre deux adversaires en même temps (à vous de choisir à chaque fois), jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus qu'un seul de vivant.

### GRENDL

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

### HOMME ROBUSTE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

### CRACHEUR DE FEU

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si le monstre Grendel remporte un Assaut contre vous, tirez un dé. Sur un résultat de 6, les énormes poings de la créature massive vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous perdez deux Assauts consécutifs (contre n'importe lequel de vos adversaires), le Cracheur de Feu vous envoie un jet de flammes, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous battez vos trois adversaires, vous pouvez soit fuir le Cirque (rendez-vous au 29), ou risquer de poursuivre vos recherches (rendez-vous au 281), mais quoi que vous choisissiez, vous notez à présent le code *Reirtruem* sur votre *Feuille d'Aventure*.



Vous empoignez le crâne, puis le Cavalier sans Tête se dresse à nouveau en face de vous. Vous devez vous battre avec lui tandis qu'il tente de récupérer son bien.

### CAVALIER SANS TÊTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, vous lancez le crâne sur le sol et il éclate en centaines de morceaux en s'écrasant sur les galets de l'écurie. Rendez-vous au [76](#).



Discuter avec le sympathique forgeron ne vous apprend rien de plus à propos du malaise qui affecte les habitants de Maun, mais vous lui exposez le sujet de votre propre quête. En prenant soin de ne rien révéler d'important, vous lui demandez où vous pourriez trouver un peu d'aide. « Vous devriez voir la Comtesse Isolde, la tour de la Dame de Maun. Elle pratique la magie, je suis certain qu'elle acceptera avec joie de vous aider. Ou vous pouvez rencontrer les Moines Noirs, ils pourraient vous apporter de l'aide aussi. Vous les trouverez dans leur abbaye, au nord ». Désirez-vous obtenir une audience auprès de la Dame de Maun (rendez-vous au [255](#)), ou préférez-vous quitter le village (rendez-vous au [350](#)) ?

Tandis que vous descendez l'escalier, les ténèbres vous enveloppent peu à peu, les torches murales s'éteignent les unes après les autres. La crypte elle-même est plongée dans une obscurité totale et vous aurez besoin d'une lanterne afin de continuer votre progression. Si vous possédez une lanterne, ou la capacité *Créature de la Nuit*, ou le code *Nethcir*, vous pouvez pénétrer dans la crypte (rendez-vous au [320](#)). Si vous ne possédez aucune des informations mentionnées ci-dessus, mais que vous désirez tout de même vous aventurer dans la crypte, rendez-vous au [309](#). Si vous ne désirez pas entrer dans cet endroit, rendez-vous au [7](#) afin de choisir un autre étage de la tour à explorer.



La brume s'épaissit devant vous et prend la forme d'une grotesque créature fantasmagorique. Ses contours sont une exagération macabre de ce que serait en réalité un loup, des crocs horribles, longs comme des couteaux, des griffes semblables à des faux, des yeux brûlants, le tout accompagné de ce hurlement incessant. Vous n'avez d'autre choix que de vous défendre contre le chef de la meute spectrale qui se jette sur vous. Si vous aviez trempé votre épée dans l'eau auparavant, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

Du plus profond de votre subconscient, vous vous remémorez une poésie que vous aviez entendue quand vous étiez enfant.

*Attention à l'Esprit Gelé, mon chéri, quand la lune est haute.*

*Griffes tranchantes et membres chétifs, il est, et rusé.*

*Avec le souffle glacé et le toucher gelé, il apporte la neige froide.*

*Mais l'Hiver a faim et possède des dents, mon amour, et, qui plus est, tranchantes.*

*Alors prends garde à l'Esprit Gelé, mon chéri, lorsque la lune est haute.*

Cette poésie est bien plus qu'un conte pour enfants, c'est un avertissement pour ceux qui se retrouveraient piégés par les serviteurs de Grand-Père Hiver. « Esprit Gelé ! » assenez-vous. La créature sursaute en entendant son nom. Connaître le vrai nom de certaines choses est synonyme de pouvoir, et nommer ainsi une créature élémentaire vous donne la possibilité de lui commander ce que vous désirez. Sans aucune hésitation, vous déclarez à l'esprit : « Va-t-en ! » et avec un cri perçant les tympans, Esprit Gelé s'évapore dans l'air. Rendez-vous au [314](#).

Le Comte Varcolac, Prince de Lupravie, Seigneur-Garou du Château Wulfen et premier de la lignée de sang maudite du Loup-Garou est étendu, à vos pieds, mort. Vous avez assouvi votre soif de vengeance envers ce monstrueux tyran, cet infâme prédateur. Mais que se passe-t-il ? L'instant d'avant, vous observiez, triomphant, le corps mutilé du Comte Varcolac et maintenant ses multiples blessures se referment sous vos yeux sans verser la moindre goutte de sang. Les yeux du Loup-Garou s'ouvrent subitement, mais à présent ils brûlent du feu de l'enfer. Soudain, des visions et des souvenirs qui ne sont pas les vôtres assaillent votre esprit...

Vous discernez cinq personnes rassemblées à l'intérieur d'une ruine hantée par les ombres – un moine, une sorcière, une veuve vêtue de noir, une noble, et un Comte Varcolac plus jeune qu'à présent – tandis qu'elles se lancent dans une sorte de rituel maudit. Vous les voyez sacrifier des trésors, de grande valeur, dans un puits rempli de ténèbres. Vous entendez les incantations, voyez les dagues en argent qu'ils ont consacré pour leur sombre rituel, sentez les craintes du Cadre réuni ainsi que l'excitation de l'attente. Puis vous apercevez brièvement la chose qu'ils invoquent depuis le Puits Infernal, un loup-démon, sa chair insubstantielle est aussi noire que les cauchemars d'un tortionnaire, le monstre grogne comme une bête en cage. Vous voyez ensuite le démon posséder le Comte et êtes témoin de sa transformation en loup pour la première fois...

Vous comprenez à présent ce qui se déroule sous votre regard consterné. Le démon, que le Cadre a invoqué et qui a pris possession du jeune Comte Varcolac lui faisant subir sa terrible métamorphose et le maudissant par la même occasion, est en train, maintenant, de ressusciter son corps de Loup-Garou. Mais que pouvez-vous faire pour arrêter cette résurrection démoniaque ? Si vous possédez le code *Emrofsnart*, rendez-vous immédiatement au [399](#). Sinon, avez-vous trouvé des Dagues en Argent au cours de votre périple ? Si vous ne possédez aucune dague, rendez-vous au [133](#). Si vous avez cinq Dagues en Argent et que vous savez quoi faire avec, rendez-vous au paragraphe portant le numéro de la page portant les instructions sur la manière de procéder. Si vous possédez moins de cinq Dagues en Argent ou que vous ne savez pas quoi faire avec les dagues, rendez-vous au [464](#).



Il y a plusieurs chapitres dans *le Folklore de Grymm* et les pages arborent des illustrations sur des sujets divers tel un homme retirant une pierre de la tête d'un crapaud et une sorcière assise sur un tabouret penché. Les histoires de *Grymm* sont des contes que les enfants connaissent bien, mais un chapitre intitulé 'Des Mythes concernant les cycles de l'année' attire votre attention, l'auteur y a consigné les croyances relatives aux changements de saisons, soutenant que de telles transitions arrivent lorsque les forces élémentaires, liées aux différentes périodes de l'année, voient leur influence renforcée sur le monde. Les saisons en elles-mêmes sont appelées Maîtresse Printemps, Seigneur Été, Dame Automne et Grand-Père Hiver, ces noms ont été inventés par les paysans de Lupravie dont les vies sont rythmées par le cycle des saisons. Le chapitre décrit l'un de ces élémentaires, un suppôt du Vieil Homme Hiver, appelé Esprit Gelé, qui annonce le retour de l'hiver et apporte des froids rudes et des blizzards soudains. Vous arrivez à la fin du chapitre au moment où Vereticus revient dans la bibliothèque. Rendez-vous au [260](#).



Ulrich marche dans la nuit à bon pas, dans votre état actuel, il est fatigant de le suivre. Votre souffle haletant forme, dans l'air glacial, un petit nuage devant votre visage. Ulrich n'a manifestement pas la moindre intention de ralentir, le fardeau de votre blessure vous est par contre insupportable. Mais vous continuez, courant quelquefois pour ne pas vous faire distancer par le bûcheron qui accélère le pas dans la forêt dense et vous plonge toujours plus profondément dans ce sombre domaine. Vous voyagez ainsi pendant presque une heure, lorsque vous arrivez en vue d'une maisonnette en pierre au toit couvert de chaume. Sans la moindre pause, Ulrich se dirige vers la porte de chêne massif bardée de fers. Il cogne dessus avec le plat de sa hache. Le son de pas étouffés provenant de la maisonnette et se dirigeant vers la porte vous parvient, puis une voix cassée et irritée demande « Qui est là ? Et que voulez-vous ? »

« Grand-Mère ! » appelle le bûcheron. « C'est Ulrich avec un ami qui a besoin de ton aide ». Une petite trappe située au milieu de la porte s'ouvre et deux yeux rongés par la cataracte apparaissent, puis la trappe se referme subitement. Vous entendez le son de mécanismes et de verrous qui se débloquent, puis la porte s'ouvre. Une personne voûtée vous accueille à l'intérieur avant de refermer aussi sec la porte et de tourner à nouveau verrous et barres métalliques.

Drapée dans un châle de laine, la vieille femme vous regarde suspicieusement de la tête aux pieds. Son nez et son menton sont crochus, elle ressemble en tout point à une sorcière, des talismans en argent sont accrochés à une chaîne qui pend à son cou. « Alors, c'est vous qui avez besoin de mon aide, n'est-ce pas ? » dit Grand-Mère Zekova. Dans un état de fatigue avancé, vous écoutez Ulrich raconter à la vieille femme le destin qui vous a marqué. Elle écoute le bûcheron avec un désintérêt notable. Quand celui-ci a terminé, elle se tourne vers vous. Sans dire mot, elle commence à vous palper et vous étudier, examinant vos yeux et tentant de faire sortir votre langue. Elle observe également la morsure du loup sur votre épaule.

« La lycanthropie est effectivement une malédiction terrible et dégénérative » dit-elle finalement, « mais vous êtes chanceux d'avoir rencontré le bon Ulrich, qui a eu la clairvoyance de vous amener à moi. Je peux vous aider, mais je ne pourrai pas vous guérir. La maladie n'est pas à un stade avancé et si nous agissons vite nous pourrions stopper les effets de la salive empoisonnée du Loup-Garou. Je peux préparer une potion à base de belladone, qui vous aidera, mais avec votre accord je voudrai d'abord pratiquer une saignée, la concoction aurait ainsi un effet plus rapide et efficace. »

Allez-vous laisser la vieille femme vous faire une saignée avant de vous administrer la potion (rendez-vous au [335](#)), ou allez-vous refuser

et simplement lui demander de préparer la potion de belladone (rendez-vous au **358**) ?

Une furieuse décharge d'électricité vous passe à travers le corps (vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Aussi longtemps que vous resterez dans le moulin, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 1 point). Toutefois, la puissance de la foudre a fait fondre vos menottes et vous a projeté plus loin dans le laboratoire, à proximité de la table métallique encore parcourue d'électricité. Avec un sifflement de pistons à vapeur et des claquements de jointures mécaniques, la monstrueuse création se dresse sur ses pieds. Ses mâchoires s'ouvrent et laissent échapper un terrible mugissement. « Il est vivant ! » hurle le scientifique avec une allégresse à peine contenue. « Ils n'accuseront plus jamais le Professeur Arcanum d'être un dément ! » puis il éclate d'un rire hystérique. « Et vous avez eu l'honneur d'assister à la naissance de mon Golem ». L'immense construction se tourne vers vous et, avec des pas lourds et maladroits, avance dans votre direction les bras tendus. Rendez-vous au [152](#).

La lanterne à la main, vous vous précipitez vers la toile du monstre tout en essayant d'éviter ce dernier. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au [125](#). Si c'est un échec, vous ne parvenez pas à éviter la Veuve Noire (rendez-vous au [252](#)).



*Créature de la Nuit* – Les Loups-Garous sont des créatures de la nuit, leurs pouvoirs sont influencés par le cycle lunaire. Vous êtes à présent plus familier avec les ténèbres qu’auparavant. Votre vision nocturne s’est considérablement développée. Vous n’avez, maintenant, plus besoin de lanterne pour voir dans le noir, que ce soit dans l’obscurité d’une nuit sans lune ou dans les profondeurs d’un souterrain. Si le texte vous dit que vous devez posséder une lanterne pour suivre un chemin en particulier, vous ignorerez alors cette instruction. Notez cette nouvelle capacité sur votre *Feuille d’Aventure* et rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d’être noté en dernier.

« Ha, bien » dit la seconde femme-louve tandis que vous tirez votre lame, « quelque chose pour aiguïser mes dents ! »

« Tel un mouton allant au massacre » annonce la troisième.

« Non » renchérit la première, reniflant l'air à nouveau, d'un museau plissé. « C'est un loup en habits d'agneau ! »

Hurlant, les épouses du Comte Varcolac attaquent, leurs mains griffues prêtes à déchirer votre peau. Le chemin qui vous sépare d'elles est obstrué par la table de banquet et les chaises. Vous pouvez donc manœuvrer de sorte à ne combattre qu'une seule de ces créatures à la fois.

### Première FEMME-LOUVE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

### Deuxième FEMME-LOUVE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

### Troisième FEMME-LOUVE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Une arme en argent blessera les femmes-louves au même titre que n'importe quelle autre créature Garou. Si vous êtes blessé plus de trois fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous parvenez à éliminer ces épouses sauvages, rendez-vous au **352**.

Dégoûté, vous fouillez dans la fange tandis que des vers blancs s'agrippent à votre peau. Votre main se referme sur ce qui semble être la poignée d'une arme. Vous la retirez de la boue et nettoyez la vase qui la recouvre. Vous vous émerveillez lorsque vous réalisez que vous tenez entre vos mains une magnifique Dague en Argent habilement décorée.

Si vous désirez prendre la Dague en Argent, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* puis notez-y le code *Sevral* également. Vous pouvez utiliser la dague en combat, mais vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Les blessures que vous causerez aux créatures possédant le mot Garou dans leur nom seront plus sérieuses (vous leur ferez perdre 3 points d'Endurance au lieu des 2 points habituels) car ce métal pur est toxique à leur nature. La Dague en Argent blessera également les morts-vivants, mais leur infligera une perte de 2 points d'ENDURANCE.

Il vous faut quelques instants pour réaliser que mettre vos mains dans cette boue écœurante à un prix, car celle-ci est plus ou moins acide. Vos mains commencent à vous brûler et rougissent comme si vous les aviez trempées dans de l'eau bouillante. La douleur finira par passer, mais vous perdez 1 point d'ENDURANCE suite à l'acide qui vous ronge les mains. Rendez-vous au [322](#).

La serveuse achève la dernière phase de son rituel d'un geste des mains, baissées vers le sol. Vous réalisez qu'elle vous voit, mais ne semble guère impressionnée par votre présence. « Il arrive » dit-elle, regardant derrière vous, « mon brave Seigneur Lucre ».

Vous entendez des cliquetis de harnais dans votre dos, et le souffle impatient d'un cheval, vous vous retournez et vous trouvez à nouveau nez à nez avec le Cavalier sans Tête. Le seigneur fantôme Lucre entre dans l'écurie à pied, son sabre dégainé dans une de ses mains et sa propre tête tranchée dans l'autre. Sans prononcer le moindre mot, le spectre vous attaque.

### CAVALIER SANS TÊTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous éliminez votre adversaire fantomatique, rendez-vous au **115**.



Vous avancez prudemment en gardant une main contre le mur sur votre gauche et pénétrez dans la crypte. Les ténèbres silencieuses vous engloutissent, mais ce calme est rapidement rompu. Un sifflement horrible vous fait prendre conscience de la terrible nature de votre situation. Puis vous sentez la première d'une demi-douzaine de paires de griffes lacérer votre peau, et, tandis que vous luttez pour sortir votre arme, des dents se délectent de votre chair. Vous terminez votre aventure comme festin d'un groupe de morts-vivants.



Vous ouvrez la porte et pénétrez dans ce qui semble être un atelier mécanique. Vous y découvrez toutes sortes de pièces métalliques et de rouages, posés sur des étagères en compagnie des outils nécessaires à leur construction. Toutefois, un objet attire votre attention, c'est la réplique grandeur nature d'un homme en bronze. Le mannequin de métal, une œuvre d'art plus délicate que n'importe quelle armure, se tient immobile un peu plus loin. Au niveau du cœur de la statue de bronze se trouve une grosse serrure. Si vous possédez une Clé en Bronze et que vous désirez la tourner dans la serrure, rendez-vous au 452. Sinon, il n'y a rien d'autre qui soit digne d'intérêt pour vous dans cet atelier et vous retournez à l'intersection et prenez la porte qui est à présent en face de vous (rendez-vous au 428), ou celle qui est sur votre droite (rendez-vous au 459).

« Je vous plains » dit l'homme d'un air sombre, « mais je ne peux pas permettre à une créature maudite de vivre, et risquer une propagation de la contagion ». Puis, il lève à nouveau son pistolet. Réalisant que le combat est inévitable, vous tirez votre épée. Rendez-vous au [465](#).

« De jolies choses, vraiment » lance la seconde.

« Fantastique, ma délicieuse merveille ! » renchérit la première, vous arrachant l'objet des mains (rayez-le de la liste de votre Équipement).

« Maintenant, laissez-nous ». Allez-vous poursuivre votre chemin comme les femmes-louves vous l'ordonnent (rendez-vous au [352](#)), ou allez-vous attaquer les épouses au moment où elles s'y attendent le moins (rendez-vous au [306](#)) ?

*Lycanthropie : La Malédiction du Loup-Garou* vous surprend car c'est un ouvrage manuscrit. Chaque nouvelle page débute par une lettre majuscule enluminée de sinistre manière. La plupart du livre relate de fausses et ridicules rumeurs, des demi-vérités et des mensonges évidents à propos des créatures Garous, ainsi que des conditions pour contracter la lycanthropie. Vous n'apprenez quasiment rien de ce livre, vous savez déjà presque tout – que l'argent est le point faible des lycanthropes et qu'ils se transforment contre leur gré à chaque cycle lunaire lorsque celle-ci est pleine. Toutefois, vous y trouvez une autre information qui pourrait s'avérer utile pour garder un certain contrôle lors de votre transformation d'humain en loup (vous perdez 1 point de MUTATION). À ce moment, Vereticus revient dans la bibliothèque. Rendez-vous au [260](#).

Avec l'aube, la glace fond, libérant la forêt de l'emprise gelée du serviteur de l'Hiver. Les arbres se font plus petits, jusqu'au moment où vous émergez des bois et pénétrez dans un champ de bruyères, où se dressent des bornes en pierre, symboles d'une ancienne tribu depuis longtemps oubliée. Votre chemin serpente dans cette lande jusqu'à ce que vous arriviez en vue d'un nouveau village. Rendez-vous au [250](#).

Le Loup-Garou rugit tandis que vous brandissez la Croix en Argent de Saint Crucius devant sa gueule. D'un coup de griffes brutal, il arrache la croix de votre main en lacérant la chair de votre bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au **150**.

Vous vous faufilez dans la caravane et fermez doucement la porte derrière vous pour ne pas faire de bruit. Vous retenez votre souffle tandis que vous entendez des bruits de pas qui passent non loin et qui s'éloignent par la suite. Ce n'est qu'après que les voix se soient dissipées au loin que vous respirez à nouveau et examinez l'endroit où vous vous êtes réfugié. Il y a des marionnettes partout, couvrant tout l'intérieur de la caravane. Des piles de poupées qu'on enfle comme un gant sont entassées sur un lit, d'autres marionnettes peintes et vernies, pendent par des fils accrochés au plafond. Certaines ne sont pas entièrement terminées, d'autres encore sont recousues par des fils et sont alignées sur un plan de travail à votre droite. Vous inspectez toute la caravane, fasciné par le travail minutieux nécessaire à la fabrication de ces petits mannequins. Vous sentez que quelque chose ne va pas quand vous entendez subitement un *tap-tap-tap* provenant d'une jambe de bois sur le sol derrière vous. Vous vous retournez, certain de voir le propriétaire de la caravane rentrer chez lui, mais au lieu de cela, vous constatez qu'un groupe de marionnettes avancent vers vous, avec des gestes saccadés, sans que personne ne les manipule ! Quelle sorte de magie maléfique est-ce là ?

*Tournez la page...*





Puis les marionnettes sont sur vous, des chevaliers en plaques de bois, des dragons de chaussettes, des squelettes grimaçant en papier mâché

et des clowns bariolés. Elles essaient de vous submerger par leur nombre, leur mâchoire de bois claque tandis qu'elles tentent de vous mordre *clack-clack-clack*. Vous êtes entré par effraction dans le plus secret des sanctuaires du Maître des Marionnettes et vous devez maintenant en payer le prix.

## MARIONNETTES

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 12

Lorsque vous détruisez une marionnette sous vos coups, une autre prend rapidement sa place. Si vous n'avez pas détruit les poupées en plus dix Assauts, et que vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [344](#). Si vous remportez la bataille en dix Assauts ou moins, cela signifie que vous avez réussi à vous tailler un chemin vers la porte de la caravane et vous en sortez (rendez-vous au [329](#)).

D'un geste habile, vous passez sous la garde de l'automate et d'un coup de votre lame, la clé saute de la serrure. Tout comme vous l'aviez espéré, l'être artificiel se désactive immédiatement dans un bruit d'engrenages grinçants et redevient immobile (vous gagnez 1 point de CHANCE). Il n'y a rien d'autre digne d'intérêt pour vous dans l'atelier et vous quittez la pièce pour retourner à l'intersection. Allez-vous ouvrir la porte qui se trouve à présent en face de vous (rendez-vous au [428](#)), ou celle qui est à votre droite (rendez-vous au [496](#)) ?

« C'est un endroit bien sombre. Plus personne ne s'y rend à présent. C'est devenu le refuge d'animaux sauvages maintenant. Bien entendu, il n'en a pas toujours été ainsi, mais je n'irais pas si j'étais vous. Les seules choses qui vous y attendent sont la folie et une mort lente si vous êtes malchanceux. Une mort rapide et indolore si vous êtes plus chanceux. Oubliez cet endroit maudit, cela vaut mieux ». Rendez-vous maintenant au [395](#).

Le couloir vous amène devant une volée de marches qui mènent vers le cœur fumant des cuisines du château, mais seuls les dieux savent quels genres d'horribles plats y sont préparés. Une femme se tient devant un grand chaudron bouillant et fumant, posé sur un feu rageur, murmurant à elle-même. À ses pieds rampent et sautent toutes sortes de crapauds, de cafards, de serpents, d'araignées et de rats. La femme consulte un livre ouvert sur un présentoir à côté d'elle, puis se penche, ramasse une salamandre qui s'agite et la jette dans le chaudron. Elle mélange le bouillon avec une tige de bois noueuse qui ressemble à une baguette. Une odeur répugnante et acide flotte dans toute la cuisine. Allez-vous :

Rendez-vous au **280**.

Appeler la cuisinière pour attirer son attention ?

Rendez-vous au **65**.

Entrer et l'attaquer ?

Rendez-vous au **340**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et prendre l'autre couloir ?

Rendez-vous au **146**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et monter l'escalier qui mène à la double porte ?

La crypte s'étend sous les fondations de la tour, le plafond est garni d'arches et de voûtes en pierres. Entre des colonnes reposent plusieurs sarcophages en pierre. Dans votre direction, entre les tombes, quatre corps avancent lentement, leur chair répugnante est complètement putréfiée. Vous pourriez vous échapper de la crypte avant que les zombies ne vous atteignent. Si vous décidez de partir immédiatement (rendez-vous au 7). Toutefois, si vous préférez faire face aux morts-vivants dans la crypte, vous les combattrez un à la fois.

#### Premier ZOMBIE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

#### Deuxième ZOMBIE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

#### Troisième ZOMBIE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

#### Quatrième ZOMBIE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous éliminez ces rôdeurs morts-vivants de la crypte, vous gagnez 1 point d'ALARME et vous vous rendez au 333.

Vous pénétrez dans un couloir dont les murs sont en bois d'acajou et recouverts à intervalles réguliers de draperies en velours noir. Entre les tentures sont suspendus les portraits de la maison dirigeante de Lupravie. Au-dessus d'eux trônent des têtes empaillées de cerfs, de sangliers et d'autres animaux exotiques dont une licorne, tous des trophées de chasse de la famille Wulfen. Les descendants de la lignée Wulfen se ressemblent plus ou moins tous, affichant des visages aux traits de prédateurs, maigres, décharnés et affamés. En suivant le couloir, vous arrivez devant les portraits des deux princes actuels de cette sombre contrée. Tout d'abord le Prince Garoul, le Loup-Garou qui vous a mordu et que vous avez tué, son portrait semble vous dévisager avec des yeux perçants aux reflets rouges. Ses longs cheveux noirs sur lesquels ressort une mèche grise tombent sur ses épaules comme une crinière. Puis vient le frère du prince fou, le Comte Varcolac. C'est un homme mystérieux, là où son frère arbore un visage sombre, lui reste plutôt neutre, il a la même expression, mais tempérée par un air noble. Il est étrangement attirant et ses canines sont franchement prononcées. Les yeux de la peinture semblent plonger dans les vôtres et votre instinct vous révèle que c'est la créature que vous êtes venu tuer. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **485**. S'il est supérieur, rendez-vous au **158**.

Vous atteignez finalement l'autre extrémité de la caverne et soufflez de soulagement. Vous vous accroupissez pour traverser le nouveau tunnel, le sol rocailleux devient progressivement plus sec sous vos pieds. Puis, le passage rejoint un autre tunnel perpendiculaire à ce dernier. À votre droite, le tunnel disparaît dans les ténèbres, à votre gauche, il se termine sur une grille circulaire, au-delà de laquelle se trouve un couloir en pierres éclairé par des torches murales. Cette direction vous semble être le choix logique. Rendez-vous au [341](#).



Les gitans vous accueillent cordialement et vous invitent à vous joindre à eux. Ils vous servent du lapin grillé et de la vodka (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Pris dans la ferveur de la fête – envouté par les danses Mortani dans la nuit et votre esprit saoulé de musique – la soirée défile tel un rêve et finalement, épuisé après votre long voyage à travers les bois, vous vous endormez.

Vous vous éveillez, d'un sommeil sans cauchemar, frais et vigoureux. L'herbe scintille de rosée et le sol est froid. Les Mortani sont partis, seules les braises noires témoignent de leur passage dans la clairière. Étonné par l'étrange comportement des capricieux gitans, vous vous préparez à vous remettre en route et vous êtes soudain surpris par le poids de votre Sac à Dos. Vous l'ouvrez pour vérifier. Tirez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **353**. Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au **366**. Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au **378**.

Vous pénétrez rapidement dans la ferme en ouvrant la porte à la volée et vous vous retrouvez dans une cuisine éclairée par un feu dans une cheminée. Dans un coin se réchauffe un couple âgé et près d'eux, vous apercevez avec étonnement un berceau. Ils sont surpris par votre arrivée et affichent une expression anxieuse, vous bredouillez des excuses et leur expliquez que vous recherchez un abri face aux intempéries. Une fois rassurés et sûr que vous n'êtes pas là pour attenter à leurs vies ou les voler, le vieux fermier et sa femme vous souhaitent la bienvenue, ils vous offrent un siège près du feu et un bol de soupe fumante, vous vous sentez bien mieux. Méfiant, vous conversez prudemment avec le couple et goûtez la soupe avec circonspection. Vous êtes heureux de découvrir qu'il n'y a aucun poison dans le breuvage (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE). Votre sixième sens de loup semble indiquer que ce couple ne cache pas de mauvaises intentions, mais que tout le corps de ferme est soumis à un enchantement maléfique. Vos questions abordent inévitablement la nature étrange et dérangeante de la ferme. « Un corps de bâtiments tel que celui-là doit requérir pas mal de travail pour être entretenu » dites-vous, « y a-t-il quelqu'un d'autre qui travaille pour vous ici ? »

« Non » dit le fermier Bauer, « juste moi, ma femme madame Bauer et notre petit ». Petit ? Il est évident que le couple est trop vieux pour avoir un nouveau-né ! Mais le fermier Bauer vous montre le berceau, « c'est vrai, notre petit garçon, notre fierté et notre joie, longtemps désiré et parmi nous à présent. C'était une enfant abandonnée il y a à peine deux mois. Un jour, notre maison aussi calme et froide que le jour où nous avons perdu notre Tomas âgé de vingt printemps, nous avons trouvé le petit sur le pas de la porte et soudain, la joie, la chaleur et les rires sont revenus parmi nous ».

« Regardez-le, je vous en prie » dit madame Bauer, « prenez-le dans vos bras si vous le souhaitez ».

Instinctivement vos poils se hérissent, votre subconscient vous prévient que quelque chose cloche. Vous vous penchez sur le berceau et tirez les couvertures. Le choc vous fige sur place et vous vous retenez de crier. Étendu dans le berceau, enroulé dans une couverture de laine ne se trouve pas un bébé – tout du moins pas un enfant humain – mais une chose qui ressemble davantage à un diabolotin maléfique, un être aux traits de loup, recouvert d'une épaisse fourrure, les oreilles pointues, avec des crocs et des griffes, et un large sourire grotesque de gargouille. Le Changeforme vous fixe de ses yeux sombres et brûlants et son sourire sinistre s'élargit, un grondement guttural s'élève de sa gorge.

« N'est-il pas un merveilleux petit garçon ? » dit madame Bauer. Cet être maléfique a envoûté le fermier et sa femme, leur faisant croire

qu'il est ce qu'ils désirent, mais son influence démoniaque s'est également répandue dans tout le corps de ferme. Combien de temps avant que son pouvoir ait une influence sur toute la contrée ? Votre propre métabolisme infecté par la lycanthropie, vous a protégé des charmes du Changeforme et vous êtes à présent le seul qui puisse l'arrêter. Mais comment allez-vous résoudre ce problème ? Allez-vous défier le Changeforme directement (rendez-vous au [270](#)), ou tenterez-vous de ruser pour atteindre le même objectif (rendez-vous au [468](#)) ?

Parmi les possessions de la Vampiresse, se trouve un certain nombre d'objets qui pourraient vous être utiles : un Miroir de Poche, un Télescope en Cuivre, un aimant naturel, et de l'or et des bijoux pour une valeur totale de 20 Pièces d'Or. Vous trouvez également un petit coffre, à l'intérieur, couchée sur un lit de velours noir, repose une Dague en Argent finement décorée. Si vous désirez prendre la Dague en Argent, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez utiliser cette arme en combat, mais si vous choisissez de le faire, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Les blessures que vous causerez avec la Dague en Argent à toute créature dont le nom comporte le mot 'Garou' seront plus sérieuses (vous ferez perdre 3 points d'ENDURANCE à de telles créatures au lieu des 2 points habituels) car ce métal pur est néfaste pour leur métabolisme. La Dague en Argent blessera également les morts-vivants, mais ne leur enlèvera que les 2 points d'ENDURANCE habituels.

Il n'y a rien d'autre qui vous intéresse et vous pouvez repartir par l'escalier venteux pour redescendre tous les étages de la tour. Rendez-vous au [346](#).

Après vous avoir attentivement écouté, Grand-Mère Zekova vous donne son opinion : « Pour vous débarrasser de cette terrible malédiction, vous n'avez plus qu'une seule alternative, vous devez trouver et tuer le premier de la lignée maudite des Loup-Garou avant la prochaine pleine lune, ou vous deviendrez un Loup-Garou vous même. » Le premier de la lignée, cela pourrait être le Loup Noir qui vous a infecté.

Ulrich parvient également à la même conclusion : « Nous devons nous hâter mon ami, si nous voulons rattraper votre agresseur et sauver votre âme. » Rendez-vous au [124](#).

Vous brandissez le miroir devant vous et le visage métamorphosé de Varcolac se reflète dedans. Tout d'abord le Loup-Garou semble reculer, ses yeux jaunes écarquillés de surprise. Puis la créature arrache le miroir de votre main avec son bras puissant et envoie ce dernier se fracasser sur le sol. Le sang coule de votre bras lacéré par les griffes. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au 150.



En dépit de son titre sensationnel, *l'Histoire du Cadre Infernal* est un livre plutôt ennuyeux traitant d'un groupe d'aristocrates ambitieux originaire des principautés de Mauristasie. Leur but principal était l'avancement social et le contrôle des contrées qui se trouve au centre du Vieux Monde. Le Cadre était une sorte de culte pour les riches oisifs qui s'ennuyaient. Les relations qu'apportait le Cadre à ses membres leur permettaient d'arranger des mariages politiques avantageux, de forger des alliances économiques et de prendre part aux pratiques illicites et magiques. Le culte atteignit son apogée il y a une centaine d'années de cela, accueillant des membres des familles nobles de Mortvanie, de Bathorie, mais aussi de Lupravie, mais il a perdu en popularité dans les années qui suivirent la Guerre des Quatre Royaumes. Toutefois, l'auteur conclut en disant qu'il existe des rumeurs selon lesquelles le Cadre Infernal aurait été refondé il y a vingt ans par une bande d'aristocrates Lupraviens. Peut-être que les investigations de Vereticus l'ont amené à découvrir quelque chose à propos de ce groupe. (Si vous désirez lui poser des questions sur le Cadre Infernal, retranscrivez 50 au prochain paragraphe où vous serez à nouveau en présence de Vereticus et rendez-vous au paragraphe portant le nombre obtenu). Vereticus n'est pas encore revenu, vous décidez donc d'éplucher un autre livre. Allez-vous lire *Lycanthropie : La Malédiction du Loup-Garou ?* (rendez-vous au [313](#)), ou *le Folklore de Lupravie de Grymm* (rendez-vous au [301](#)) ?



À nouveau à l'extérieur, sous le regard pâle de la lune, allez-vous fuir l'étrange Cirque (rendez-vous au [29](#)), ou persister à fouiner davantage (rendez-vous au [281](#)) ?



Pour atteindre les rochers au nord de Vargenhof, vous traversez une épaisse forêt de pins. Tandis que vous avancez sous les arbres, vous remarquez que ces derniers sont entourés de grosses toiles d'araignées qui couvrent les branches telles des linceuls. La forêt de pins s'éclaircit, puis vous vous retrouvez aux pieds d'un pic montagneux. Devant vous s'ouvre la bouche inclinée et obscure d'une grotte. La caverne se trouve à la frontière de la forêt. Peut-être est-ce le signe du repère de la Bête-Garou ? D'un pas résolu, vous vous approchez de l'entrée de la grotte, l'arme à la main. La lumière grise et délavée du ciel ne pénètre pas les ténèbres de ce lieu. Vous écoutez attentivement et ne relevez que le bruit de gouttes d'eau frappant la roche ainsi que les battements de votre propre cœur dans vos oreilles. Si vous voulez explorer ce qui se trouve au-delà de l'entrée de cette grotte, vous aurez besoin d'une lanterne. Si vous désirez faire demi-tour et abandonner (ou si vous ne possédez pas de lanterne), rendez-vous au [244](#). Toutefois, si vous désirez entrer dans la caverne à la recherche de la Bête, vous pouvez le faire immédiatement (rendez-vous au [70](#)), ou attendre que la nuit tombe afin de surprendre le monstre dans son repère (rendez-vous au [45](#)).

Vous revenez sur vos pas à travers les cavernes oppressantes et parvenez à l'entrée par laquelle vous avez pénétré le réseau de grottes sous le pic montagneux. Vous ressortez pour vous retrouver à nouveau dans la clairière qui borde la bouche de ce monde souterrain. Rendez-vous au [244](#).

« Ma tâche est de débarrasser la contrée des forces des ténèbres qui tentent d'en prendre le contrôle, afin d'y parvenir je me suis assigné une quête telle que la vôtre. » dit l'homme. « Asseyons-nous et parlons un peu, je suis toujours à la recherche d'alliés dans mon combat éternel contre le Mal. » L'homme rengaine son pistolet et s'assoit sur un morceau de toit effondré, en face de vous. « Mais j'en oublie les bonnes manières » continue-t-il, offrant sa main en signe d'amitié, « mon nom est Van Richten et je suis Chasseur de Vampires. » Vous vous mettez tous deux à parler des maléfices qui menacent la sécurité et la paix du monde. « Les Garous ont planté profondément leurs répugnantes griffes dans toute la principauté de Lupravie. » vous dit-il, baissant subitement la voix. « J'ai bien peur que la corruption ne se soit étendue jusqu'à la Maison Wulfen et il ne reste que peu d'entre nous pour contrer la menace de l'Antique Nuit, des hommes comme moi, le Docteur Kafka et le prêtre ermite Corran. Même Vereticus, ce sage érudit, s'est reclus et a tourné le dos aux savoirs ancestraux. Moi-même, le docteur et le prêtre sommes, en fait, les derniers membres de l'Ordre secret de la Rose Noire, et je n'ai plus de nouvelles de Corran depuis plusieurs mois maintenant. Mais les Garous ne sont pas la seule menace qui plane sur les âmes des mortels dans cette contrée. Il en existe d'autres parmi l'aristocratie de la nuit qui verraient bien le peuple de Lupravie plier sous le joug de leur oppression blasphématoire. Ma mission actuelle concerne la créature démoniaque qui s'attaque aux habitants de Maun, à une demi-journée, à l'est d'ici. Vous pourriez m'accompagner. Allez-vous vous joindre à ma quête ? » Si vous acceptez d'aider Van Richten, rendez-vous au [379](#). Si vous refusez sa requête, rendez-vous au [419](#).

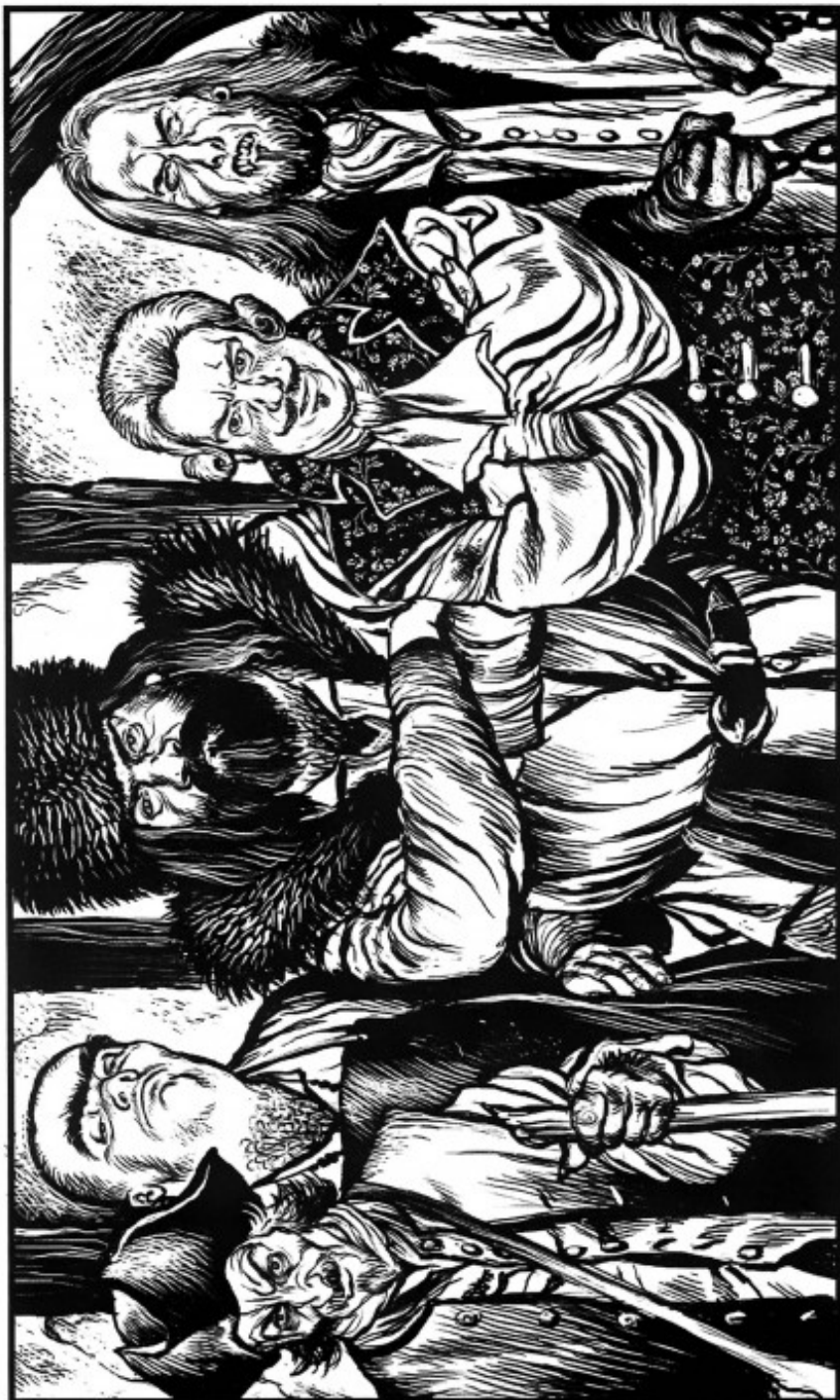
Maintenant que les zombies sont morts, vous pouvez explorer la crypte sans crainte d'être à nouveau dérangé. Parmi les tombes brisées et les sarcophages éventrés, vous trouvez un cercueil en bois noir, décoré de motifs en bronze et reposant sur un piédestal en granit. Il est ouvert et vide, et tapissé de velours rouge. Il doit se trouver ici pour une raison particulière. Si vous souhaitez détruire ce cercueil, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous l'avez fait. Il n'y a rien d'autre qui pourrait vous être utile dans la crypte. Vous retournez à l'escalier en colimaçon et remontez les marches (rendez-vous au [7](#)).

Par-dessus les grondements furieux de la Bête enragée, vous entendez le déclic d'une arbalète, un autre carreau s'enfonce dans l'épaule du monstre. La jeune femme a retrouvé ses esprits et a ramassé son arme. Côte à côte, vous vous préparez tous deux à achever la Bête. Mais le monstre s'enfuit à travers les bois, couinant comme un chien blessé, afin d'échapper au destin que vous lui avez réservé.

« Je dois vous remercier étranger » dit la jeune femme, ses grands yeux droits dans les vôtres. Sa beauté est frappante et vous laisse sans voix, mais celle-ci est tempérée par une expression sévère et un regard qui en dit long sur les événements sombres dont elle a été témoin. « J'ai bien peur que sans votre intervention, la Bête m'eût occise ». Vous lui répondez que ce n'était rien que votre action était tout à fait normale et appropriée, puis vous vous présentez. « C'était tout sauf rien » vous rétorque la femme, « et moi, Katya de la Cape Pourpre, chasseuse de créatures garous de mon état, ne le sait que trop bien. Mais nous devons partir à présent, notre proie est en train de nous échapper. Nous ne pouvons la laisser s'enfuir ! (notez le code *Aytak* sur votre *Feuille d'Aventure*).

La Bête-Garou blessée laisse des traces que même quelqu'un d'inexpérimenté pourrait suivre sans peine. La piste sanglante et les empreintes de pattes vous conduisent à nouveau vers la ville, en bas des marches du hall de réunion ! Vous pénétrez à l'intérieur, prêt à contempler une scène de chaos et de carnage, mais il n'y a aucune trace du monstre et tout semble calme. Que se passe-t-il ? La Bête-Garou doit avoir repris une forme humaine ! Rassemblés en face de vous dans le hall, se tiennent cinq hommes.

*Tournez la page...*



Vos nouveaux sens affûtés de loup vous révèlent que l'un d'eux est la créature que vous recherchez. Mais lequel ? Vous et Katya examinez leurs visages surpris, tentant de démasquer la bête sauvage. Qui est le

monstre que vous allez frapper :

Johannes, le chasseur vétéran ?

Grégor, le forgeron ?

Sorn, le trappeur ?

Straub, le Bourgmestre ?

Piotr, le maître des chiens ?

Rendez-vous au [453](#).

Rendez-vous au [377](#).

Rendez-vous au [504](#).

Rendez-vous au [62](#).

Rendez-vous au [199](#).

Grand-Mère Zekova vous fait assoir sur une chaise, puis, discrètement, relève votre manche et pratique une incision dans l'une de vos veines saillantes. Votre sang commence à couler, chaud et sombre, elle le recueille dans un bol. La vieille femme garde la plaie ouverte pendant quelques minutes, jusqu'à ce que votre tête commence à tourner et que vous commenciez à vous évanouir (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Juste avant que vous ne tourniez de l'œil, elle applique des herbes sur la plaie et referme votre blessure à l'aide d'un morceau de tissu qu'elle enroule autour de votre bras.

Tandis que vous prenez un peu de temps pour vous remettre de votre faiblesse, Grand-Mère Zekova prend une gourde scellée dans une de ses étagères puis en verse le contenu dans un chaudron qu'elle fait chauffer. Elle y ajoute une poignée d'herbes sèches, puis laisse la concoction bouillir. L'air de la maisonnette est rapidement saturé d'un arôme acide. Après une demi-heure, la potion est prête. « Buvez ça » vous commande Grand-Mère Zekova, en vous présentant un liquide visqueux gris-vert. Vous reprenez votre respiration et avalez la potion d'une seule traite, espérant ne pas avoir à en connaître le goût. Vous ne sentez rien de spécial après avoir bu la concoction, mais les effets finissent par se produire, ralentissant la métamorphose de votre métabolisme due à la lycanthropie (vous perdez 2 points de MUTATION). Rendez-vous maintenant au [382](#)



Incapable de vous contrôler, vous pénétrez dans le cercle des gitans et vous joignez à la femme pour danser. Au lieu de vous repousser, elle vous prend les mains et vous entraîne dans une valse autour du feu. Vous tournez de plus en plus vite et pendant ce temps, les yeux bruns souriants de la femme sont rivés dans les vôtres. C'est comme si vous vous noyiez dans un bassin d'eau claire, puis soudain...

*Vous êtes ailleurs, une triste ville marchande où une bande de chasseurs se réunit, mais vous refusez leur compagnie et partez en chasse seul... Vous vous retrouvez devant la bouche béante d'une grotte, allumant votre lanterne vous bravez les ténèbres... Vous pénétrez dans un château interdit... Un instant plus tard, vous êtes au sommet d'un escalier, vous tenant entre deux portes. Vous tournez la poignée de la porte à votre gauche et pénétrez dans la pièce qui se trouve derrière...*

Puis vous revenez à la réalité, au camp de gitans, regardant le feu, les images que vous venez de voir disparaissant dans les flammes vacillantes. Rendez-vous au [323](#).

Vous avez trop traîné dans le laboratoire. Tandis que vous vous emparez d'une nouvelle potion, le plancher, rongé par les flammes, s'effondre et vous tombez au cœur du brasier. Personne ne peut survivre à une chute pareille et aux flammes dans lesquelles vous vous consommez. Votre aventure s'achève cruellement ici.

Le livre de cuisine de la sorcière est en réalité un livre de sortilèges. La plupart des enchantements écrits par une main hésitante sur les pages en parchemin froissé sont des malédictions ou de simples philtres d'amour. Toutefois, un sortilège attire particulièrement votre attention, un Sort de Transfiguration sur la page 79, un puissant charme contre les créatures métamorphes. Vous décidez de prendre le livre avec vous. Maintenant, allez-vous :

Rendez-vous au **119**.

Goûter un peu de la concoction que la sorcière préparait ?

Rendez-vous au **340**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et prendre l'autre couloir ?

Rendez-vous au **146**.

Quitter la cuisine, revenir dans le hall d'entrée et monter l'escalier qui mène à la double porte ?

« Des Loups-Garous ? » dit Konrad, sa voix se finit dans un murmure. « Oui, pourquoi, il existe des tas d'histoires concernant les Loups-Garous aux alentours, ainsi que d'autres types de Garous. Mais pourquoi demandez-vous ? Quel intérêt portez-vous à d'aussi sombres choses ? » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous trouvez rapidement un prétexte à ses interrogations et il convainc Konrad, rendez-vous au [395](#). Toutefois, si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [355](#).



Vous suivez le couloir en traversant des pièces abandonnées et des endroits vides qui ressemblent en tout point aux tanières d'animaux plutôt qu'aux salles fastueuses d'une riche famille. Finalement vous arrivez devant un escalier en pierres qui descend dans le promontoire sur lequel est construit le château. Désirez-vous :

Rendez-vous au **74**.

Descendre les marches ?

Rendez-vous au **319**.

Revenir dans le hall d'entrée et prendre l'autre couloir ?

Rendez-vous au **146**.

Revenir dans le hall d'entrée et monter l'escalier qui mène à la double porte ?

Quelques coups secs sur la grille l'arrachent de la bouche du tunnel. Vous sortez de ce dernier et vous retrouvez dans un passage plus large et éclairé. Quelques mètres plus loin, vous arrivez à une intersection. À votre gauche se trouve une porte de cellule verrouillée et vous n'en possédez pas la clé. À votre droite, un autre passage s'enfonce dans les ténèbres, tandis que tout droit, le tunnel éclairé par les torches continue. Vous n'avez que deux choix, allez vous emprunter le passage sur votre droite (rendez-vous au [282](#)), ou continuer tout droit (rendez-vous au [421](#)) ?

La brume se dissipe et vous découvrez une modeste chapelle en pierres dont les ardoises du toit sont baignées par la lumière argentée de la lune blafarde. C'est sûrement le tombeau de saint Crucius, l'endroit où se trouve le puits de guérison que vous recherchez désespérément. Le tombeau se tient au bord d'une corniche balayée par le vent, le chemin usé qui mène à elle, suit le rebord abrupt d'un escarpement rocheux qui domine d'une centaine de mètres les étendues onduleuses de la lande en contrebas.

Un hurlement affreux retentit dans la nuit, votre sang se glace jusqu'aux os et une décharge d'adrénaline aiguise vos réflexes. Vous vous tournez pour faire face à l'endroit d'où le hurlement provient et entrevoyez quelque chose de gros et noir se déplacer vers vous. C'est un chien, mais aussi grand qu'un poney et avec une fourrure aussi sombre que l'ébène. Mais c'est le mufle de la créature qui vous horripile le plus. Son œil gauche brûle d'une lueur rouge, alors que l'autre est blanc et aveugle. Les mâchoires du chien sont garnies de crocs aiguisés comme des poignards et des griffes hérissent ses lourdes pattes, elles pourraient étripier un homme d'un seul coup. Vous tirez votre épée. Le monstrueux chien noir grogne et vous toise de haut en bas avec son œil rouge. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **389**. S'il est supérieur, rendez-vous au **18**.

Selon l'auteur de *La Chute de la Maison Wulfen*, la famille qui dirige la Lupravie hérite d'une longue histoire semée de folie et d'étranges comportements. Un chapitre conte une grande bataille entre les Wulfen qui sont les descendants d'une tribu de barbares berserkers et une lignée de Vampires, qui se disputaient le contrôle de la principauté. En ces jours, les membres de la famille Wulfen étaient considérés comme les Champions de la Justice, mais le dirigeant du culte des Vampires maudit la famille de son souffle mortel. La couverture intérieure du livre est décorée de l'arbre généalogique de la famille Wulfen qui dévoile les descendants de Dragomir, le premier seigneur de Lupravie, jusqu'au Comte Varcolac et son frère, le Prince Garoul. Vereticus entre à nouveau dans la bibliothèque. Rendez-vous au [260](#).



Vous luttez contre les poupées possédées, les marionnettes animées s'agrippent à vos bras et à votre tunique de cuir à l'aide de leurs dents en bois. Soudain la porte de la caravane s'ouvre et un vieil homme vouûté entre. Il est très maigre, possède une grosse tête – il ressemble lui même à une marionnette dans ces proportions – et vous dévisage derrière une paire de lunettes pince-nez. « Alors, vous désirez en savoir plus sur mes précieux compagnons, n'est-ce pas ? » siffle-t-il. « Alors, vous allez voir ».

D'un mouvement brusque et soudain, le vieil homme jette une poignée de poudre rouge scintillante sur vous. Il y a un flash suivi d'un nuage de fumée cramoisie. Quand la fumée se dissipe, vous vous retrouvez à regarder le vieil homme qui est devenu gigantesque. En fait, tout semble avoir subitement grandi autour de vous. Le vieil homme se penche et vous ramasse dans sa main, vous êtes incapable de bouger, vos membres sont raides, comme du bois...

Lorsque le Cirque partira vers sa nouvelle destination, les gens s'émerveilleront face aux détails si réalistes des marionnettes en bois lors du prochain spectacle, particulièrement le personnage portant une épée, un ancien héros maudit. Votre aventure s'achève ici.



Deux hideuses silhouettes de loup traversent le coin de la rue, ils se dirigent droit sur vous, leurs têtes fouinent et renifle l'air de tous côtés. Puis, les créatures passent devant l'endroit où vous vous cachez, sans réagir à votre présence. Vous les voyez maintenant distinctement. La chair a carrément été arrachée à certains endroits, exposant des os, des nerfs et des organes internes gris-vert. Les Ouargues-Garou – des Loups-Garous morts-vivants piégés à mi-chemin d'une métamorphose incomplète et à moitié putréfiés – disparaissant à nouveau. Vous poussez un soupir de soulagement, le danger immédiat est passé, vous ressortez de l'ombre. Rendez-vous au [390](#).

De retour dans le hall d'entrée de la tour, vous découvrez que les portes sont à présent ouvertes et vous pouvez donc fuir cette maison des horreurs. Éclairée par la lune, il ne vous reste plus que la cour à traverser et vous franchirez les limites de l'influence de la tour noire. Si vous possédez le code *Thavivtrom*, rendez-vous au 360. Sinon, rendez-vous au 373.

Le sang de la créature aquatique souille les eaux de son humeur rouge, le corps s'enfonce dans les profondeurs d'où elle a surgi. Vos poumons sont sur le point d'éclater et vous remarquez des ossements pointus parmi les herbes enlacées d'où émane le scintillement de quelque chose de doré. En manque d'oxygène, vous remontez à la surface et prenez de profondes inspirations. Après avoir retrouvé votre souffle, il vous faut décider si vous désirez replonger afin de voir quels trésors vous pourriez trouver (rendez-vous au [414](#)), ou allez vous sortir de cette eau, aux algues gluantes, et poursuivre votre chemin dans les bois (rendez-vous au [499](#)) ?

Le troisième étage est bien peu décoré en comparaison du reste de la tour. Vous franchissez ce qui ressemble à plusieurs portes de prison et vous avancez dans un couloir qui longe le mur extérieur de la tour. Vous arrivez devant une nouvelle porte sous laquelle souffle une brise de nuit glaciale, vous vous approchez pour écouter et vous entendez des grattements provenant de l'autre côté. Vous actionnez la poignée et vous vous rendez compte que la porte n'est pas verrouillée. Si vous désirez l'ouvrir et pénétrer dans la pièce qui se trouve derrière, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez plutôt quitter cet étage, rendez-vous au [7](#).

« Hoo, de belles choses » ricane la troisième des femmes-louves tandis que vous sortez prudemment un objet de votre Sac à Dos. Mais qu'allez-vous leur offrir ? Si vous leur donnez un Anneau Grenat, un Miroir de Poche, une Amulette à la Pierre Rouge ou une Amulette en Pierre de Lune, rendez-vous au **312**. Si vous leur offrez un Miroir en Argent, un Talisman en Argent, une Couronne en Argent ou une Dague en Argent, rendez-vous au **381**. Si vous ne possédez aucun des objets mentionnés ci-dessus, les prédatrices perdent patience et avancent vers vous (rendez-vous au **306**).



Vous vous trouvez à plusieurs kilomètres de Maun, arpentant de basses collines tandis que le jour touche à sa fin. Vous apercevez soudain deux silhouettes sombres se dessiner sur le paysage. À l'ouest, vous observez les restes éparpillés de ruines que vous ne pouvez identifier. Plus loin, à l'est, les collines s'élèvent pour former des pics déchiquetés semblables aux dents d'un Dragon endormi. Le contour d'un de ces pics est masqué par la structure d'une sombre citadelle trônant à quelques kilomètres de là où vous êtes. Le chemin se sépare devant vous, la route principale continue vers le nord à travers les collines tandis qu'une piste moins empruntée serpente vers les pics montagneux à l'est. Il n'existe aucun chemin menant aux ruines à l'ouest. La nuit va bientôt tomber, allez-vous chercher refuge dans la citadelle plus loin à l'est (rendez-vous au [11](#)), ou allez-vous examiner les ruines à l'ouest (rendez-vous au [5](#)), ou simplement poursuivre le long de la route en direction de Vargenhof (rendez-vous au [98](#)) ?

Sous la puissante attaque de la Bête, vous perdez l'équilibre et tombez en arrière. Votre chute semble interminable tandis que vous sombrez dans les Gorges Garou pour vous écraser au fond. La Bête-Garou rugit de victoire sur le toit de la diligence qui s'éloigne dans la nuit. Votre aventure s'achève ici.



Il n'y a rien de plus qui pourrait vous intéresser en ce lieu. Au fond du hall de banquets, un escalier en bois magnifiquement sculpté recouvert d'un tapis somptueux mène un peu plus haut à une nouvelle double porte. Avec une profonde inspiration afin de calmer vos nerfs et de contenir la bête, vous gravissez les marches. Arrivé en haut, vous faites une pause devant la double porte, les armoiries de la Maison Wulfen ont été gravées au-dessus (c'est à présent le moment d'entreprendre les ultimes préparatifs que vous pensez indispensable avant de pénétrer dans la plus haute salle du Château Wulfen). Vous poussez la double porte qui s'ouvre à la volée et avancez d'un pas décidé.

Vous pénétrez dans une superbe salle, un modèle de splendeur opulente, de fines tapisseries ornent les murs, des tapis Arantiens antiques couvrent le sol, toute la salle est éclairée par des chandeliers en cristal. Toutefois, toutes ces richesses semblent à présent négligées, les tapisseries sont ternes et poussiéreuses, les tapis lacérés et décousus et les chandeliers couverts de crasse. Sous une haute fenêtre, en face de vous, se trouve un trône délicatement décoré et sculpté. Affalé, une jambe par dessus un accoudoir, se prélassait un personnage que vous avez vu dans la galerie des portraits que vous avez traversé un peu plus tôt.

*Tournez la page...*



Une chevelure grise tombe sur ses épaules, vous pouvez y remarquer une longue mèche noire, il porte une jaquette déboutonnée révélant une chemise à jabots, un délicat pantalon noir et de longues bottes qui

remontent jusqu'à ses genoux. L'homme est étrangement attirant, la peau de sa poitrine, que sa chemise révèle, ainsi que ses mains sont couvertes de poils noirs. Il joue avec un calice en étain dans une de ses mains et à son annulaire vous notez une chevalière en or reflétant la lumière des chandeliers. Devant le trône se lovent deux énormes loups, ils vous fixent de leurs yeux jaunes et froids. Le seigneur du Château Wulfen vous observe sans le moindre intérêt tandis que vous avancez prudemment, mais sûrement, vers lui.

« Permettez-moi de me présenter » dit le noble. « Je suis le Comte Varcolac. Ne prenez pas la peine de vous présenter à votre tour, je sais qui vous êtes. » Il renifle l'air rapidement. « Vous êtes l'assassin de mon frère, mais ne laissons pas cet incident gâcher notre future amitié. Le plus important est que mon frère vous ait légué notre héritage, vous faites pratiquement partie de la famille maintenant ! Vos capacités de loup vous ont été fort utiles pour arriver jusqu'ici, je place de grands espoirs en vous. Agenouillez-vous devant moi, jurez-moi fidélité et je vous dévoilerai tout ce que votre nouveau don a à vous offrir ».

Chaque fibre de votre corps vous hurle qu'il s'agit de l'Archilycanthrope, le premier de la lignée Loup-Garou, celui que vous recherchez et dont la fin vous libérera de la terrible malédiction qui vous ronge. Mais vous ne pouvez vous empêcher de réfléchir à sa proposition, la créature dont vous avez si ardemment désiré la mort vous offre la chance de se joindre à lui et son arrogance peut vous donner l'opportunité parfaite de débarrasser le monde de ce mal rusé et perfide. Allez-vous vous agenouiller devant le Comte dans l'espoir de pouvoir le frapper lorsqu'il ne s'y attendra pas (rendez-vous au [441](#)), ou allez-vous tout simplement dégainer votre arme immédiatement (rendez-vous au [47](#)) ?



Au fond de votre Sac à Dos, vous trouvez une bouteille de vodka aussi bien que du pain et du fromage en quantité suffisante pour 2 Repas (ajoutez ces éléments à votre *Feuille d'Aventure* et gagnez 1 point de CHANCE). Vous pouvez boire la vodka quand vous le souhaitez, mais il n'y a que 3 doses dans la bouteille (notez aussi le nombre de doses). Chaque dose vous fera gagner 3 points d'ENDURANCE. Mais la prochaine fois où l'on vous demandera de *Tester votre Habileté* après avoir bu, vous devrez réduire votre HABILETÉ de 1 point pour le test. Toutefois, la boisson renforce également votre courage et pour toute la durée du premier combat, après avoir bu, vous pourrez augmenter votre Force d'Attaque de 1 point. Il est temps à présent de vous remettre en route. Rendez-vous au 500.

*Lignée de Sang Maudit* – La maladie qui se répand dans votre sang est terrible et potentiellement fatale. Tandis que votre corps se transforme lentement en celui d'un loup, vous êtes assailli de douleurs atroces et handicapantes. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et vous gagnez 1 point de MUTATION. Si vous survivez à la souffrance que vous infligent vos os qui se tordent et s'étirent, rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d'être noté en dernier.

Vous marmonnez et tousssez tout en cherchant une excuse valable. « Qu'est-ce qui ne va pas avec votre épaule ? » demande soudainement Konrad. Vous n'étiez même pas conscient que vous vous grattiez l'épaule tout en discutant avec le chef des villageois. Sans vous laisser l'occasion d'agir, Konrad se lève et ouvre votre tunique révélant la morsure du loup. Il a un sursaut d'horreur et recule. Surpris de sa réaction, vous tournez votre tête vers la blessure. Vous ne pouvez retenir un cri de dégoût en constatant que la peau qui borde la plaie est recouverte de poils noirs (ajoutez 1 point à votre score de MUTATION).

Avant de réaliser ce qui se passe, on vous saisit et on vous jette hors de l'auberge. Vous vous retrouvez à nouveau sur la place, cerné par une foule de villageois bien décidés à vous mettre dehors. Rendez-vous au [246](#).

Vous vous retrouvez dans une pièce étroite, remplie à craquer d'étagères qui débordent de livres. Vous y découvrez des tomes poussiéreux, de gros volumes à la couverture en cuir et des parchemins roulés. L'air plein de poussières a une odeur de vieux parchemin et de cuir pourri. Une autre porte se dresse dans le mur adjacent entre les étagères. Désirez-vous quitter la pièce par cette porte sans attendre (rendez-vous au [88](#)), ou allez-vous fouiller les archives de l'Abbaye afin de voir si vous pourriez tirer quelque chose de ses vieux grimoires (rendez-vous au [401](#)) ?

Quatre livres ont attiré tout spécialement votre attention, mais lequel allez-vous feuilleter ?

*La Chute de la Maison Wulfen ?*

Rendez-vous au **343**.

*Mal et Excès : Une Histoire du Cadre Infernal ?*

Rendez-vous au **328**.

*Lycanthropie : la Malédiction du Loup-Garou ?*

Rendez-vous au **313**.

*Le Folklore de Lupravia de Grymm ?*

Rendez-vous au **301**.



« Comme vous voudrez » acquiesce tranquillement la vieille femme. Elle prend une gourde scellée de l'une de ses étagères, puis en verse le contenu dans un chaudron qu'elle fait chauffer. Elle y ajoute une poignée d'herbes sèches, puis laisse la concoction bouillir. L'air de la maisonnette est rapidement saturé d'un arôme acide. Après une demi-heure, la potion est prête. « Buvez ça » vous ordonne Grand-Mère Zekova, en vous présentant un liquide visqueux gris-verts. Vous retenez votre respiration et avalez la potion d'une seule traite, espérant ne pas avoir à en connaître le goût. Vous ne sentez rien de spécial après avoir bu la concoction, mais elle ralentira la transformation que la lycanthropie exerce sur votre organisme (vous perdez 1 point de MUTATION). Rendez-vous maintenant au [382](#)

La vieille femme tombe subitement à genoux en pleurant. « Épargnez-moi et je peux vous aider à vaincre le seigneur du Château Wulfen, le mal ultime de toute la Lupravie, car c'est pour cela que vous êtes ici, n'est-ce pas ? ». Allez-vous laisser la vie sauve à la sorcière dans l'espoir qu'elle tienne parole (rendez-vous au [183](#)), ou allez-vous l'achever sans attendre, pendant que vous en avez encore la possibilité (rendez-vous au [50](#)) ?

Vous avez parcouru environ la moitié de la cour lorsqu'une sombre forme spectrale se matérialise devant vous. Vous distinguez les contours déformés d'une chauve-souris dans l'ombre mouvante. Le spectre mort-vivant de la Comtesse Isolde est revenu de son obscur domaine mettre fin à vos jours afin d'assouvir sa vengeance. Vous devrez remporter une dernière bataille afin d'échapper aux maléfices de la Dame de Maun.

### SPECTRE VAMPIRE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, mais si le spectre vous a également blessé, rendez-vous au 397. Si vous anéantissez la forme spectrale de la Comtesse sans perdre aucun point d'ENDURANCE, vous gagnez 1 point de CHANCE et vous vous rendez au 373.

Lorsque vous ouvrez la porte, vous êtes assailli par une forte odeur et vous entendez un bruit de battements d'ailes, vous avez dérangé les oiseaux qui nichent dans cette pièce. Cette dernière est ouverte sur la nuit par une grande arche sans fenêtre. La lumière monochrome de la lune pénètre ce perchoir répugnant, éclairant faiblement les becs tranchants et les serres obsidiennes de la multitude de gros corbeaux qui vivent ici. Leurs coassements sont assourdissants, les oiseaux sont certainement dérangés par votre intrusion. Toutefois, vous apercevez quelque chose briller sous la lumière lunaire, parmi les plumes et les crottes qui tapissent le sol. Désirez-vous risquer de pénétrer dans le domaine de ces corbeaux pour ramasser ce possible trésor (rendez-vous au [375](#)), ou allez-vous visiter un autre étage de la tour (rendez-vous au [7](#)) ?

Vous pressez le pas dans les tunnels venteux et arrivez finalement à un escalier en pierres, qui monte et conduit en dehors des catacombes. Il est évident qu'une puissance maléfique a pris possession de l'Abbaye des Moines Noirs et que cet endroit est maintenant maudit jusque dans ses moindres fondations. En haut des escaliers, un nouveau passage vous conduit à gauche (rendez-vous au [44](#)), ou à droite (rendez-vous au [406](#)).



Vous ignorez comment mais vous semblez avoir développé un étrange sens de l'orientation insensible à la présence de la brume. C'est comme si vous pouviez littéralement sentir votre chemin à travers cette nature sauvage. Vous progressez là où le sol est sec, tentant de ne pas vous embourber dans les marécages qui vous entourent. Soudain, les échos étranges de couinements canins parviennent à vos oreilles. Une main sur le manche de votre épée, vous accélérez le pas, espérant atteindre le temple avant de rencontrer l'animal responsable de cette plainte. Rendez-vous au [342](#).

La Veuve Noire hybride est morte, vous décidez de fouiller son antre. Tirez deux dés et ajoutez 12. Ce total représente le nombre de Pièces d'Or que vous trouverez sur le sol de la caverne. Vous dénicher également un collier de perles d'une valeur de 6 Pièces d'Or, une Couronne en Argent valant 10 Pièces d'Or et des pierres précieuses pouvant vous rapporter 12 Pièces d'Or. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Après avoir tué la Reine-Araignée dans son antre et vous êtes approprié un trésor digne de la rançon d'un roi, où allez-vous vous diriger à présent? Pour quitter le réseau de tunnels souterrains définitivement, rendez-vous au **331**. Si vous préférez continuer votre exploration des cavernes, allez-vous quitter cette grotte par le tunnel aux stalactites (rendez-vous au **127**), ou le passage aux stalagmites (rendez-vous au **405**) ?

Vous empoignez la Dague en Argent que vous aviez trouvée auparavant dans le bassin des larves, vous constatez que l'horrible monstruosité recule devant votre nouvelle arme. Cette lame d'argent pur effraie la larve géante. Si vous choisissez de combattre le monstre, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point, mais chaque blessure que vous infligerez à la créature lui retirera 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 points habituels. Gardez ces informations à l'esprit et retournez au [262](#) pour choisir une autre option.





Vous n'arrivez pas à le croire, vous n'avez plus votre bourse ! Un des gitans vous a délesté de votre monnaie. Rayez toutes vos Pièces d'or et perdez 1 point de CHANCE. Vous n'avez aucune idée de la direction empruntée par les gitans, il n'y a aucune trace quittant la clairière, il serait donc futile de perdre votre temps à les rechercher. Vous maudissez les capricieux Mortani et vous vous remettez en route à travers la forêt, l'air misérable et affligé. Rendez-vous au **500**.

« Il me semble que vous pourriez trouver un autre endroit pour vous reposer », vous marmonne le prêtre à l'aspect hirsute. Il barricade la porte derrière lui et vous conduit dans le temple, devant un autel dédié à Saint Crucius, il repose la croix dessus, puis vous le suivez dans une petite pièce chauffée. Vous vous asseyez sur un banc près d'un feu crépitant dans l'âtre d'une cheminée, tandis que le prêtre vous tend un bol de ragoût fumant extrait d'un chaudron posé sur les flammes. Vous avalez la soupe en un rien de temps (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE). « Alors », dit le prêtre dès que vous avez terminé, « Qu'est-ce qui vous amène au temple de Saint Crucius et à la rencontre avec le démon Molosse ? » Qu'allez-vous répondre au prêtre ?

Rendez-vous au **386**

Que vous avez été infecté par la lycanthropie et que vous recherchez un remède ?

Rendez-vous au **404**

Que vous poursuivez une quête pour débarrasser la contrée du mal qui la ronge et que vous recherchez une sainte aide ?

Vous entrez dans une petite caverne, les parois sont couvertes de toiles d'araignées et de poussière. Quelles que soient les créatures qui ont tissé ces toiles, elles doivent être immenses, ou alors il devait y en avoir un grand nombre. Tandis que vous vous déplacez prudemment à travers la caverne, vous remarquez deux cocons de toiles. D'après leurs formes ces cocons contiennent chacun un petit corps humanoïde, vous distinguez de la peau verte et des oreilles pointues. Si vous désirez vous attarder ici et fouiller les corps, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez partir sans attendre, quelle sortie allez-vous prendre ?

Rendez-vous au [97](#).

Un tunnel où souffle une brise humide ?

Rendez-vous au [433](#).

Un passage contenant une veine de pierre noire ?

Rendez-vous au [207](#).

Un tunnel dans lequel sont éparpillées des pierres cassées ?

Vous racontez à Grand-Mère Zekova comment Ulrich a coupé la patte du loup lorsque vous aviez été attaqué la première fois. Puis la manière dont cette patte est redevenue une main humaine. Vous lui parlez ensuite de la chevalière en or glissée à l'annulaire. « Laissez-moi la voir » demande la vieille femme. Vous la sortez de votre poche et la lui montrez. Elle ne peut retenir un sursaut de stupeur : « Ce sont les armoiries de la Maison Wulfen, les régents de Lupravie » explique-t-elle, sa voix chevrotante. « La Lupravie est un royaume maudit et cette lignée est de sang maudit. Les histoires entourant la malédiction des Wulfen sont légions et terribles, des contes cauchemardesques de monstres, de gens enlevés de leurs foyers, de meurtres et de folie. Le Château Wulfen se trouve très loin en Lupravie, dans les collines au pied des montagnes Orsov. Il est dit qu'une ombre sinistre s'est abattue sur ce qui était prospère autrefois. On raconte que des monstres errent dans les rues de Wulfenstein, le village qui se trouve au pied du château, où les gens vivent dans la crainte constante, tandis que les hurlements de loups ou pire hantent leurs nuits. Les pauvres habitants de cet endroit maudit ne s'aventurent guère plus loin de leur maison. Les contes du Prince Garoul le Fou de la famille Wulfen ont atteint même ces bois si éloignés. Il est dit qu'il préfère la compagnie des animaux sauvages à celle des humains, et d'après ce que nous avons été témoin cette nuit, je crois que la malédiction des Wulfen est la lycanthropie. Si vous désirez échapper à cette maladie, vous devez le pourchasser et terminer ce que vous avez commencé ici. Vous devez détruire la source de la lignée du sang-garou avant la prochaine pleine lune. »

Grand-Mère Zekova vous a donné les informations nécessaires à la guérison de votre maladie maudite. (Écrivez le code *Avokez* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [124](#)).



Vous relevez un pan de toile et pénétrez dans la tente. Votre cœur bat la chamade dans votre poitrine pendant que vous discernerez des hommes passer devant la tente et disparaître un peu plus loin pour vérifier un autre endroit du Cirque. Soudain, un bruit sec de crécelle et le raclement d'écailles sur le sol résonnent derrière vous. Avant de pouvoir vous retourner et dégainer votre épée, vous sentez quelque chose d'épais et de musclé s'enrouler autour de vos jambes en une puissante étreinte. Votre assaillant vous retourne littéralement pour observer sa prise. La flamme d'une lampe éclaire la tente et vous pouvez contempler l'hideuse créature qui vous a pris au piège. C'est un croisement grotesque entre une femme et un serpent, bien que totalement glabre, la moitié supérieure de son corps est humaine, ses ongles ressemblent à des griffes et son visage est déformé par des traits reptiliens. En dessous de la taille, son corps est similaire à celui d'un serpent et est entièrement recouvert d'écailles brunes et vertes.

*Tournez la page...*



Le monstre vous fixe de ses yeux jaune-orangé et une langue fourchue darde d'entre ses lèvres. La créature pousse un cri de dégoût face à

vosre intrusion, mêlant sifflement et crachement, ses crocs sont horriblement longs, semblables à ceux d'un cobra. Vous haletez tandis que l'étreinte se resserre mettant vos os à rude épreuve. Vous allez devoir vous battre pour vous libérer, et vite.

## SERPENSIA LA FEMME SERPENT

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Avant que vous ne puissiez combattre votre adversaire de façon habituelle, vous allez devoir vous libérer de son étreinte. Vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat, jusqu'à ce que vous remportiez deux Assauts consécutifs, après cela vous serez enfin libéré et vous pourrez vous battre sans souffrir de malus. Toutefois, Serpensia possède plusieurs attaques différentes. Si vous perdez un Assaut, reportez-vous ci-dessous pour connaître les dommages qui vous seront infligés.

### Premier et deuxième Assauts

Étreinte : vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

### Troisième Assaut

Baiser du Cobra : ses crocs vous délivrent une morsure empoisonnée. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ.

### Quatrième Assaut

Coup de Queue : Sa queue vous frappe violemment et vous tombez au sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le cinquième Assaut tandis que vous tentez de vous relever tout en combattant.

### Cinquième Assaut et au-delà

Coup de Griffes : Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous réussissez à tuer la Femme Serpent, rendez-vous au **385**.

Trois livres retiennent votre attention, lequel allez-vous feuilleter ?

*Mal et Excès : Une Histoire du Cadre Infernal ?*

Rendez-vous au **328**.

*Lycanthropie : La Malédiction du Loup-Garou ?*

Rendez-vous au **313**.

*Le Folklore de Lupravier de Grimm ?*

Rendez-vous au **301**.



Vous avez la possibilité d'utiliser l'arbalète une seule fois avant que Varcolac ne soit sur vous. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, le carreau de votre arbalète retire 2 points d'ENDURANCE au Loup-Garou, à moins qu'il soit en argent, auquel cas, il lui retire 3 points d'ENDURANCE. Lorsque vous combattrez l'Archilycanthrope n'oubliez pas de réduire son total d'ENDURANCE en conséquence si vous êtes parvenu à le blesser. Rendez-vous au 150.

Tandis que vous franchissez la grande porte et quittez les environs de la Tour de Maun, vous sentez immédiatement l'atmosphère pesante s'estomper. Vous vous abritez pour la nuit sous un gros rocher et le jour suivant vous vous remettez en chemin. Vous contournez le village avant de rejoindre la route qui vous conduira au nord. Rendez-vous au **350**.



Une violente détonation se produit quand le pistolet fait feu. Une fraction de seconde plus tard, vous hurlez de douleur quand la balle vous frappe de plein fouet (vous perdez 2 points d'ENDURANCE)! Comment des balles fantômes peuvent-elles blesser un être vivant, vous demandez-vous en observant l'éclaboussure d'ectoplasme sur votre tunique de cuir, à l'endroit où la balle vous a touché. Votre poitrine est tout engourdie par une sensation glacée. Vous êtes ramené à la réalité par un cri : « Je t'ai eu ! » exulte le cavalier fantôme. Rendez-vous au [501](#).

Vous n'avez pas atteint la moitié de la pièce, que les oiseaux quittent leurs perchoirs et se jettent sur vous, ils tentent de vous crever les yeux et de lacérer votre visage de leurs serres noires. Vous devez vous défendre.

### NUÉE DE CORBEAUX

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur, les oiseaux survivants retournent à leurs perchoirs, mais continuent à coasser avec bruit dans votre direction tandis que vous fouillez le sol putride (vous gagnez 1 point d'ALARME). Parmi les détritiques, vous trouvez au total 10 Pièces d'Or, un pendentif en argent fermé accroché à une chaîne, et le plus déconcertant, le squelette d'un homme nettoyé par les oiseaux meurtriers. Si vous désirez ouvrir le pendentif, rendez-vous au 394. Sinon, vous pouvez le prendre avec vous ainsi que les Pièces d'Or (ajoutez-les à la liste de votre Équipement) avant de quitter cette horrible volière. Rendez-vous au 7.

La puissance de la balle qui vous heurte de plein fouet vous fait l'effet d'une lourde masse et vous êtes projeté en arrière. La douleur irradie dans votre épaule comme si on y avait versé du plomb fondu. Vous n'aviez jamais ressenti une telle sensation et laissez échapper un hurlement d'atroce douleur. La balle qui est logée dans votre épaule est en argent, un métal nocif pour les lycanthropes. Vous allez souffrir de manière permanente des effets néfastes de la balle (vous perdez 4 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE). Décuplé par la douleur, votre rage vengeresse se retourne contre votre agresseur et vous engagez le combat. Rendez-vous au **398**.

Le forgeron hurle quand vous le frappez de votre lame et saisissez son bras droit à l'endroit où vous l'avez blessé (vous perdez 1 point de CHANCE). Puis vous entendez un autre hurlement à côté de vous, bestial celui-là, et quelque chose vous lacère à la vitesse de l'éclair. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et rendez-vous au **62**.

L'un des gitans vous a laissé un cadeau. Dans votre Sac à Dos, vous trouvez une Amulette en Pierre de Lune. Si vous désirez conserver ce trésor, passez-le autour de votre cou. Déconcerté par l'étrange comportement des mystérieux Mortani, vous vous remettez à nouveau en route à travers la forêt. Rendez-vous au [500](#).

« Vous entendre dire cela me redonne de l'espoir » déclare Van Richten (vous gagnez 1 point de CHANCE). « Mais il y a autre chose que je dois encore entreprendre, alors, pour le moment, nos chemins doivent se séparer. Mais retrouvez-moi demain soir à la maison du Docteur Kafka le chirurgien, à Maun. Nous devons poursuivre notre tâche sous le couvert des ténèbres car nos ennemis ne nous laisseront aucun répit. Lors de notre prochaine rencontre, je vous révélerai tout sur notre quête mutuelle. Comme preuve de ma confiance en vous, je vous offre ceci. » dit le Chasseur de Vampires en vous donnant son pistolet à poudre ainsi qu'un petit sac contenant six balles en argent. Notez ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le code *Nethcir*. (Si vous désirez en savoir plus sur la manière d'utiliser le pistolet, vous pourrez vous rendre au [400](#) n'importe quand en n'oubliant pas de noter de quel paragraphe vous venez afin de pouvoir y retourner par la suite). « Jusqu'à demain soir » dit Van Richten en signe d'au revoir, puis il vous quitte. Vous passez le reste de la nuit à dormir. Vous vous éveillez le matin, sous une aube masquée par une brume grise et vous poursuivez votre route sans perdre de temps. Rendez-vous au [250](#).



Avec des hennissements de terreur, les chevaux tentent de sauter par dessus le trou dans le pont, mais ils sont fatigués après leur course effrénée à travers la forêt. Leurs sabots raclent de l'autre côté du trou, mais ils ne parviennent pas à trouver un appui solide. Les montures sont entraînées en arrière par le poids de la diligence et ils sombrent avec elle dans le précipice obscur. Vous et Katya faites de même, et vous vous écrasez beaucoup plus bas sur des rochers tranchants. Votre aventure s'achève ici.

« Que pensez-vous être en train de faire ? » hurle la première, tandis que vous lui tendez l'objet en argent. Sans crier gare, elle vous saute dessus et vous mord le poignet, vous laissez échapper l'objet sous le coup de la douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ, puis vous vous rendez au 306.

« Alors, suis-je guéri ? » demandez-vous à la vieille femme. « M'avez-vous débarrassé de la malédiction du Loup-Garou ? ». Avant que Grand-Mère Zekova puisse répondre, un hurlement qui vous glace le sang retentit dans la nuit. Il venait de derrière la maisonnette. « Esprits, protégez nous ! » glapit-elle, saisissant les talismans pendus à son cou. « Ils sont revenus ! » Ulrich court vers la porte pour vérifier si cette dernière est bien fermée.

Le hurlement est accompagné d'autres grognements, provenant de derrière chaque mur. Les loups ont encerclé la maisonnette de Grand-Mère Zekova. Un raclement soudain vient secouer la porte, il fait sursauter la vieille femme et resserrer les doigts d'Ulrich sur le manche de sa hache. Puis une voix, que vous n'oublierez jamais aussi longtemps que vous vivrez, s'adresse à vous de derrière la porte : « Petits cochons, petits cochons, laissez-moi entrer ».

« Va-t-en, créature de la nuit ! » crie Grand-Mère Zekova. Durant un moment, le seul son est celui des reniflements des créatures qui vagabondent autour de la maisonnette. Cette paix relative est brutalement interrompue par des coups de poing violents assénés à la porte.

« Laissez-moi entrer, espèces de porcs ! » continue la voix masculine à la fois malveillante et raffinée. « Mes frères et moi-même souhaitons dîner avec vous. Et si vous ne nous laissez pas entrer, je vais me fâcher et devoir démolir votre porte ! ». Les cris de rage de l'homme semblent se muer en un hurlement horrible. La meute l'imité en poussant à son tour des hurlements ; et tout au fond de vous, quelque chose s'éveille qui désire plus que tout leur répondre. Tirez deux dés, si le total est inférieur ou égal à votre score actuel de MUTATION, rendez-vous au **416**. S'il est supérieur, rendez-vous au **37**.



Avant de réaliser ce qui se passe, une grosse pierre lisse, au centre de la caverne – que vous n’aviez pas remarqué – est projetée plus loin, une araignée immense recouverte de poils bruns émerge du trou. En un éclair l’arachnide bondit sur vous et vous attrape de ses puissantes pattes avant. Vous tentez de vous débattre, mais le monstre plante ses crocs venimeux dans votre chair (vous perdez 2 points d’ENDURANCE). Vous parvenez à vous libérer et tirez votre épée, prêt à présent à vous défendre.

### ARaignÉE SAUTEUSE GÉANTE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous éliminez l’araignée, vous cherchez la meilleure sortie (rendez-vous au [236](#)).

Trois livres retiennent votre attention, lequel allez-vous feuilleter ?

*La Chute de la Maison Wulfen ?*

Rendez-vous au **343**.

*Lycanthropie : La Malédiction du Loup-Garou ?*

Rendez-vous au **313**.

*Le Folklore de Lupravier de Grimm ?*

Rendez-vous au **301**.

Serpensia la Femme Serpent git morte à vos pieds, son sang reptilien se reprend sur le sol en terre de la tente (vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir survécu à un tel combat et vous notez le code *Reirtruem* sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes certain que quelqu'un a dû entendre votre duel contre la Femme Serpent, donc quoi que vous fassiez maintenant, vous allez devoir le faire vite. Allez-vous quitter la tente et fuir le Cirque immédiatement (rendez-vous au [29](#)), ou souhaitez-vous d'abord fouiller la tente (rendez-vous au [402](#)).

Le prêtre bondit hors de son siège, « arrière, créature du mal ! » hurle-t-il, courant vers l'autel et s'emparant de sa croix en argent une fois de plus ! « C'est pour cela que vous aviez pu tenir tête au Molosse, vous et ce chien de l'enfer êtes des esprits diaboliques ! » Il crache ses mots comme s'ils étaient du poison. « Arrière, et ne franchissez plus jamais ma porte ! » Puis il jette sa croix sur vous, laquelle commence à luire d'une lumière sainte. Vous ressentez son pouvoir telle une flamme sur votre peau, il vous brûle et vous vous sentez repoussé ! Vous ne pouvez pas supporter de rester dans cet endroit plus longtemps. Vous hurlez tel un loup à l'agonie et vous vous précipitez hors de la chapelle. La malédiction du prêtre qui vous a bannie vous a affecté physiquement également, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE, de plus vous gagnez 1 point de MUTATION. Vous passez le reste de la nuit sous les étoiles et lorsque l'aube pointe, vous dévalez un chemin pentu et quittez la lande pour atteindre une vallée située à l'est. Tandis que vous avancez, vous discernez un groupe d'oiseaux noirs décrivant des cercles dans le ciel au-dessus d'un endroit situé à un demi-kilomètre au nord. Un tel comportement indique que les oiseaux ont trouvé quelque chose dans cette étendue sauvage. Voulez-vous faire un détour vers le nord pour voir ce que vous pourriez y trouver (rendez-vous au [243](#)), ou allez-vous continuer votre route vers l'est, sur la route (rendez-vous au [69](#)) ?



Le Ouargue-Garou meurt sur le fil de votre épée avec un grognement effroyable. Vous descendez de votre cheval pour venir en aide à Katya – mais il est trop tard. L'adversaire de la chasseuse de Garous git sur le sol, mort dans la poussière. Katya de la Cape Pourpre est étendue à côté de la carcasse puante. Du sang coule des terribles lacérations qu'on lui a infligées et tandis qu'elle lutte pour garder les yeux ouverts, vous savez déjà qu'elle ne survivra pas à ses blessures. « Je sais que je n'appartiens désormais plus à ce monde » gargouille-t-elle en crachant son propre sang, « mais ne me laissez pas mourir pour rien. Un mal insidieux a pris racine en ce lieu et il répand son influence maléfique à travers toute la Lupravie. Arrachez cette mauvaise herbe, mettez un terme à ses agissements – libérez la Lupravie de la malédiction du Loup-Garou ». Puis elle meurt. Avant de poursuivre votre quête seul, vous pouvez prendre l'arbalète de votre compagne, si vous le désirez. Elle possède également six carreaux en argent. Vous adressez aux Dieux une brève prière pour leur recommander l'âme de Katya, en espérant que ceux-ci écoutent toujours quelqu'un de maudit tel que vous. Vous pénétrez à présent dans le Château Wulfen. Rendez-vous au [510](#).



Vous pensez qu'il n'y a rien à craindre et que vous pouvez libérer ses Filles de leurs tourments. Votre subconscient vous révèle la présence d'un danger imminent, tandis qu'elles vous encerclent de leurs danses tournoyantes. Les mises en garde de votre inconscient sont trop pressantes pour que vous puissiez les ignorer et vous tirez votre épée dans les profondeurs, loin de la surface. Vous faites des moulinets en direction des mystérieuses sirènes qui cessent immédiatement leurs chants et se mettent à hurler comme des spectres, plongeant plus profondément dans les ténèbres du lac. Vous reprenez vos esprits lorsque l'envoûtement cesse et vous vous rendez compte que vos poumons vous brûlent, il vous faut une bouffée d'air frais sinon... Instinctivement, vous poussez sur vos jambes afin de vous donner l'impulsion nécessaire de regagner la surface. Mais une main froide et écailleuse se referme sur votre cheville. Vous regardez en bas et sous la lumière verte fantomatique des profondeurs du lac, apparaît un horrible visage.

*Tournez la page...*



Il est à moitié humain, plutôt féminin et vous rappelle celui d'un sinistre habitant des profondeurs. Les yeux enflés de la créature sont

pareils à ceux d'une truite, la gueule béante révèle des dents aussi pointues que des aiguilles. Vous vous trouvez face à la véritable puissance élémentaire du Lac des Noyés : Une Sorcière des Eaux. Votre épée est déjà hors de son fourreau, vous entamez la bataille pour vous libérer de l'emprise des griffes de la femme poisson.

## SORCIÈRE DES EAUX

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous tuez votre adversaire en un nombre d'Assauts inférieurs à votre score actuel d'HABILETÉ, rendez-vous au **347**. Sinon, vous vous noierez avant de pouvoir échapper à l'étreinte glaciale de votre ennemi.

Sans vous en rendre compte dans un premier temps, vous vous retrouvez à grogner face à la créature. Bien que cela vous surprenne, le chien démoniaque semble plus étonné encore. La bête recule, réalisant qu'elle est en présence d'une créature aussi terrible qu'elle. Profitant de son hésitation vous prenez l'initiative et frappez le chien de l'enfer avec votre épée avant qu'il ne regagne confiance. Rendez-vous maintenant au **18** où vous pourrez combattre le molosse, mais avant cela vous pouvez réduire son HABILETÉ de 1 point et son ENDURANCE de 2 points.

Finalement vous vous retrouvez devant la porte ouverte du Château Wulfen, foyer ancestral des seigneurs de Lupravie. Vos sens aiguisés peuvent percevoir la présence de créatures Garou dans cet endroit et vous réalisez que vous avez trouvé le repère du lycanthrope que vous recherchiez depuis que le Loup Noir vous a contaminé par la maladie. C'est comme si quelque chose appelait le loup qui est en vous pour lui demander de reprendre sa vraie place. Vous passez sous la barbacane et pénétrez dans la tanière de la bête. Rendez-vous au [510](#).

« Venez me retrouver demain soir chez le Docteur Kafka », vous avait dit Van Richten, et maintenant que vous êtes arrivé à Maun, vous avez l'opportunité de revoir le Chasseur de Vampires et obtenir plus de détails à propos de la mystérieuse quête dont il vous a parlé dans un murmure lors de votre dernière rencontre. Désirez vous chercher la maison du Docteur Kafka, avec la ferme intention de croiser à nouveau Van Richten (rendez-vous au [412](#)), ou, si vous considérez votre propre destin comme étant beaucoup plus important, vous pouvez traverser Maun et poursuivre votre route (rendez-vous au [350](#)).

Vous enjambez une clôture et traversez le marécage qu'est devenu le pâturage sous la pluie diluvienne. À travers le rideau de pluie et sous un ciel orageux qui filtre une pâle lumière sur le paysage stérile, tel le manteau sombre de la nuit, il est difficile de discerner clairement les ombres lointaines de l'autre côté du pâturage. Votre marche est pénible, la boue colle à vos pieds. Vous êtes à mi-chemin lorsque vous entendez un reniflement bruyant et le tintement d'une cloche de fer, vous vous retournez à temps pour voir une monstrueuse créature bovine qui galope dans votre direction et éclabousse les environs de boue collante. Vous jureriez qu'il s'agit d'une vache, mais elle possède des cornes ramifiées pareilles aux bois d'un cerf, ses pattes se terminent en plusieurs sabots griffus et des défenses de phacochère pointent des ses babines ulcérées. Quoique soit cet animal, vous allez devoir le combattre.

### BÊTE BOVINE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Tandis que vous affrontez la vache monstrueuse, vous vous apercevez vite que la boue collante ralentit vos mouvements. À moins que vous ne possédiez la capacité *Célérité* ou *Vigueur Surnaturelle*, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour la durée de la bataille. Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au **420**.

La seconde attaque d'Igor vous fait perdre l'équilibre et vous tombez en arrière dans les escaliers pour vous retrouver, sur le sol en contrebas, inconscient. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au 476.



Vous tournez le loquet qui maintient le pendentif fermé et vous discernez, à l'intérieur, le portrait miniature d'une belle femme à la chevelure argentée. Il est très réaliste, l'artiste qui l'a peint doit être très talentueux. En fait, vous êtes incapable de détourner le regard de cette femme dont la beauté vous ensorçèle, c'est comme si le portrait vous regardait véritablement (vous gagnez 1 point d'ALARME et notez le code *Evresbo* sur votre *Feuille d'Aventure*). Troublé, vous vous débarrassez du pendentif par l'arche ouverte et quittez les nids de corbeaux. Rendez-vous au 7.

Tandis que la nuit tombe, vous quittez l'auberge en compagnie de Konrad et retournez sur la place, où un groupe de villageois se sont déjà rassemblés. Ils sont armés de tout ce qu'ils ont pu trouver, arcs, haches, épées courtes et même des fourches. Les habitants de Strigoiva ont été terrorisés suffisamment longtemps par leurs assaillants spectraux. Ce soir, ils vont se battre et chasser leurs démons une fois pour toutes.

Lorsqu'ils sont tous prêts, Konrad conduit les braves Strigoivans vers l'extrémité sud du village. Les chasseurs improvisés quittent la place, plongeant leurs armes dans l'eau se trouvant dans un bassin en pierre à l'extérieur d'un bâtiment au dôme doré en guise de toit. Les villageois se murmurent à eux-mêmes et font des gestes curieux avec leurs mains. Quelques-uns s'arrosent même avec l'eau. Bientôt, votre tour arrive, vous vous trouvez devant le bassin. Voulez-vous imiter les villageois en trempant la lame de votre épée dans l'eau (rendez-vous au [407](#)), ou en vous arrosant le corps (rendez-vous au [437](#)), ou ne feriez-vous ni l'un ni l'autre et suivrez-vous simplement la foule vers la sortie du village (rendez-vous au [497](#)) ?

Un gros craquement résonne dans le tunnel et tandis que vous vous précipitez en avant, une stalactite se détache du plafond et tombe sur le monstre qui se fraye un passage entre les parois trop étroites pour son immense corps. La lance de pierre va se planter dans le crâne de la créature, la tuant instantanément (vous gagnez 1 point de CHANCE). Si vous désirez retourner à la caverne de la Reine-Araignée pour la fouiller (rendez-vous au [364](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).



Tirez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, le toucher glacé et fantomatique du spectre de la Vampiresse vous draine également d'une partie de votre force vitale, vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Si vous obtenez 5 ou 6, vous avez heureusement évité ce type de désagrément. Rendez-vous au [373](#).

« Ceux qui osent défier Van Richten, Chasseur de Vampires et Champion de la Lumière, périront dans une bataille juste. Ainsi l'ai-je décrété ! » Comme bien souvent maintenant, seul le métal de votre lame vous débarrassera de la gêne que vous occasionne cet hystérique Chasseur de Vampires.

### CHASSEUR DE VAMPIRES

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous triomphez dans votre lutte contre le Chasseur de Vampires, rendez-vous au **182**.

Le corps du Comte Varcolac est pris de violentes convulsions, tandis que vous reprenez votre souffle, les lambeaux de votre conscience humaine sont rapidement submergés par les instincts primaires qui contrôlent à présent votre corps métamorphosé. Le cadavre, après quelques autres spasmes, retombe inanimé tandis qu'une fumée noire s'échappe de la gueule ouverte de l'Archilycanthrope. La fumée prend la forme d'une créature ressemblant à un loup sauvage aux yeux rouges comme des braises. La forme démoniaque insubstantielle file à la vitesse de l'éclair et plonge dans votre propre gueule ouverte. Votre dernière pensée consciente est que le démon a trouvé un nouvel hôte, plus fort que le précédent, afin de continuer à maintenir son influence maléfique sur cette contrée maudite. Vous êtes devenu le nouveau seigneur du Château Wulfen et vous continuerez à torturer la population de Lupravie avec autant de monstruosité et de cruauté que votre prédécesseur. Votre aventure s'achève ici.

Afin d'utiliser le pistolet à poudre contre un adversaire, avant d'engager un combat conventionnel, vous devez d'abord déterminer si vous avez l'initiative en suivant les règles ci-dessous :

- 1/ Si votre adversaire possède une HABILETÉ supérieure à la votre, il est trop rapide et vous ne pourrez pas faire usage du pistolet à temps, menez le combat de façon normale. Si votre HABILETÉ est identique à celle de votre adversaire, vous pourrez tirer une fois, poursuivez aux instructions 3/ en prenant en compte que vous ne tirerez qu'une seule fois. Si votre HABILETÉ est supérieure, poursuivez aux instructions 2/.
- 2/ Soustrayez l'HABILETÉ de votre adversaire à la votre, ceci représentera le nombre de fois que vous pourrez tirer, à condition de posséder le nombre de balles suffisantes, avant d'engager un combat normal. Poursuivez aux instructions 3/.
- 3/ Pour chaque tir, *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, vous blessez votre adversaire et vous poursuivez aux instructions 4/. Si c'est un échec, vous ratez votre tir et poursuivez aux instructions 6/.
- 4/ Tirez un dé. Si vous obtenez 6, poursuivez aux instructions 7/. Si vous obtenez entre 1 et 5, poursuivez aux instructions 5/.
- 5/ Les balles normales retireront 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Les balles en argent retireront 3 points d'ENDURANCE aux créatures possédant le mot Garou dans leur nom et 2 points d'ENDURANCE aux autres adversaires, toutefois, les balles en argent blesseront aussi les morts-vivants et les démons. Poursuivez aux instructions 6/.
- 6/ Si vous possédez encore suffisamment de balles (et que vous désirez encore tirer si vous en avez le droit) poursuivez aux instructions 3/. Sinon, vous engagez un combat normal contre votre ou vos adversaires.
- 7/ Vous avez atteint un organe vital, votre adversaire meurt sur le coup ! Vous remportez le combat.

Retournez maintenant au paragraphe qui vous a amené ici.

Parmi un tas de parchemins, vous en trouvez un qui conte la vie d'un homme appelé Saint Crucius. Des siècles de cela, il arpentait les provinces de Mauristasie dispensant ses saintes œuvres, bannissant les serviteurs du Mal sur son passage. Le parchemin dit que l'influence vertueuse de son nom peut, aujourd'hui encore, affecter physiquement les créatures corrompues.

Votre lecture est interrompue par un étrange bruit de mastication et, soudain, une étagère s'effondre sous le poids des créatures qui se nourrissent des parchemins qui se trouvaient dessus. Des corps disgracieux, gris et longs de un mètre quatre-vingt se tortillent bizarrement devant vous. Les vers géants, dévoreurs de papier, vous reniflent et se déplacent dans votre direction, visiblement affamés. Combattez les un à la fois.

### Premier VERMIS LIBRIS

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

### Second VERMIS LIBRIS

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous tuez les vers mangeurs de papier, vous pouvez quitter les archives par la nouvelle porte. Rendez-vous au **88**



Non loin de vous, se trouve la cage de la Femme Serpent, la porte ouverte, quelqu'un a dû être distrait. À l'intérieur, vous êtes surpris de trouver, parmi la paille éparpillée, un sac en toile cirée. En l'ouvrant, vous êtes encore plus étonné d'y voir une Dague brillante en Argent qui semble très coupante. Qu'est ce qu'une créature de ce genre ferait d'un objet si finement ouvragé ?

Si vous désirez prendre la Dague en Argent, ajoutez là à la liste de votre Équipement. Vous pourrez également utiliser cette dague en combat si vous le voulez, mais elle n'est pas aussi longue que votre épée et pas équilibrée de la même manière, vous devrez donc réduire votre Force d'Attaque de 1 point. Toutefois, toutes les blessures que vous infligerez avec la dague aux créatures portant le mot Garous dans leur nom seront aggravées (la créature perdra 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels), ce métal pur est l'ennemi de ces monstres maudits. La Dague d'Argent blessera également les créatures mort-vivantes en leur infligeant des blessures habituelles de 2 points d'ENDURANCE. Il n'y a rien d'autre qui puisse vous intéresser dans les possessions de la Femme Serpent, vous quittez donc sa tente. Allez-vous également quitter le Cirque (rendez-vous au [29](#)), ou allez-vous poursuivre votre exploration (rendez-vous au [281](#)) ?

Avec humilité et honnêteté, vous relatez votre triste histoire à Vereticus qui tend l'oreille avec une attention croissante. Lorsque vous avez fini, l'érudit prend la parole et sa réponse vous surprend. « Je peux vous venir en aide, et je désire vous aider, même si je suis incapable d'aider mon propre fils » dit-il sincèrement, caressant l'Humain-Garou derrière les oreilles comme s'il était un chien de chasse domestique. Vous observez à nouveau l'Humain-Garou avec compassion. Cette créature mutante peut-elle réellement être le fils de cet homme ? « Venez avec moi et je vous expliquerai tout » dit Vereticus, comme s'il lisait dans votre esprit et il vous conduit dans le manoir. « J'ai consacré ma vie à l'étude de la lycanthropie », explique Vereticus tandis qu'il vous guide vers sa grande bibliothèque privée, « et aux mythes et légendes de Lupravie, dans l'espoir de trouver un remède à cette terrible affliction ». La pièce, dont les murs sont en acajou, est remplie de livres. « J'ai beaucoup appris, mais j'ai également réalisé qu'il y avait encore beaucoup de recherches à entreprendre pour percer tous les secrets de cette condition maligne. Une chose est certaine, la forme la plus courante de la maladie, en Lupravie, ne peut être soignée par des méthodes conventionnelles : manger des baies empoisonnées de belladone et suivre d'autres croyances du même acabit ne sert à rien. Mais je pense que vous vous en êtes déjà aperçu ». Vous hochez la tête, confirmant les dires de l'érudit. Vous échangez tous deux vos propres expériences de la maladie, puis il vous conte la triste histoire de l'infection de son fils.

« Il avait treize ans, je l'avais envoyé dans la forêt pour ramasser quelques champignons que je devais cataloguer, mais il s'est aventuré plus profondément vers le cœur de la forêt, je n'avais pas supposé qu'il irait si loin et il n'était toujours pas rentré quand la nuit fut tombée. Il était sur le chemin du retour lorsqu'il fut attaqué. J'étais sorti pour partir à sa recherche après le coucher du soleil et j'ai entendu ses cris mêlés aux grognements sauvages d'un loup. J'ai repoussé la créature avec un mélange de nitrate d'argent et rapporté le corps de mon fils à la maison. J'ai ensuite nettoyé et pansé ses blessures avec tout l'amour qu'un père pouvait apporter à son fils, mais, bien qu'il se remettait de ses blessures, la vérité me fut révélée lors de la prochaine pleine lune. Il se transforma pour devenir la créature que vous avez vue. Il n'a pas de forme précise, piégé à mi-chemin d'une métamorphose qui ne s'est pas achevée pour devenir un Humain-Garou. Je suis à la recherche d'un remède depuis ce temps là ». « Combien de temps cela fait-il ? » demandez-vous.

« Dix ans » répond l'érudit, de la tristesse plein les yeux. « Mais, cette histoire ne vous aide pas. Je peux vous préparer un élixir, mais cela prendra quelque temps. Pendant que vous attendrez, vous serez libre

de vous instruire dans ma bibliothèque. La connaissance est le pouvoir après tout ».

Vereticus sort de la pièce pour préparer l'élixir et vous laisse seul. Les trésors de connaissance rangés dans cette bibliothèque ont une immense valeur et pourraient rivaliser avec certains temples de Hamaskis. Vous parcourez les titres des livres écrits sur la tranche de ces derniers et découvrez que certains attirent particulièrement votre attention. Si vous possédez le code *Avokez* rendez-vous au **384**. Si vous possédez le code *Tidérp* rendez-vous au **371**. Si vous possédez les deux codes, rendez-vous au **357**. Si vous ne possédez aucun de ces codes, quel livre allez-vous feuilleter ?

Rendez-vous au **313**.

*Lycanthropie : La Malédiction du Loup-Garou ?*

Rendez-vous au **301**.

*Le Folklore de Lupravie de Grimm ?*



« Est-ce bien vrai ? » dit le prêtre, sur un ton provocateur. « Quel genre de guerrier désirerait braver de son plein gré les périls de Fenmoor ? » Il pointe une main vers vous et ferme les yeux comme s'il tentait de ressentir l'aura de pouvoir qui vous entoure. Les sourcils du prêtre se froncent, ce dernier est consterné. « Je sens quelque chose de ténébreux en vous » dit-il, « Cela viendrait-il de forces maléfiques que vous avez combattues, ou est-ce quelque chose d'autre ? » Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur à votre score de MUTATION, rendez-vous au **386**. Si le total est égal ou supérieur, rendez-vous au **425**.

Vous vous retrouvez dans un passage drapé de toiles d'araignées. Vous ne pouvez pas avancer sans déchirer la plupart de leurs fils collants. Les énormes toiles sont le repère d'une multitude d'araignées rouge sang, chacune aussi grosse que le poing. Les arachnides avancent immédiatement dans votre direction, attirés par la chaleur de votre corps dans la caverne froide. Tandis que vous luttez pour progresser à travers les toiles gluantes, les araignées se jettent subitement sur vous, cherchant votre chair dans laquelle elles plantent leurs dards suceurs de sang. Les araignées vampires sont trop petites pour les combattre avec votre arme. Tout ce que vous pouvez faire est vous dépêcher de franchir le passage, en tentant désespérément de vous débarrasser de ces petits monstres et d'écraser leur corps rouge sous vos talons. Tirez un dé et ajoutez 1 au résultat obtenu. Ce total représente le nombre d'araignées qui vous mordent et le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. (si vous perdez 5 points d'ENDURANCE ou plus, vous gagnez 1 point de MUTATION). Si vous survivez à cette attaque d'arachnide, vous vous retrouvez devant une nouvelle intersection. Allez-vous suivre :

Rendez-vous au **442**.

Un tunnel dont le sol est garni de stalagmites ?

Rendez-vous au **142**.

Un passage dont les parois sont couvertes d'algues vertes ?

Rendez-vous au **14**.

Un tunnel dont les parois dégoulinent d'eau ?

Rendez-vous au **433**.

Un passage souterrain menant sous une paroi ?

Le passage vous conduit vers une arche qui s'ouvre sur une salle sépulcrale. Des crânes humains sont alignés dans des niches creusées dans les murs, tandis que des anges squelettiques, émissaires de la mort, scrutent les vivants depuis le plafond, sur des supports taillés. Plusieurs pierres plates ont été disposées au centre de la salle, chacune d'entre elles supportent le corps décomposé d'un moine en bure noire. Mais l'un d'entre eux n'est pas mort, avec un sifflement de cafard, le moine se redresse, et se détourne du corps sur lequel il était penché – vous vous rendez compte à présent qu'il se nourrissait du cadavre ! La grosse capuche du moine tombe en arrière, révélant une tête horriblement difforme, avec des mandibules de coléoptère et de grotesques yeux globuleux semblables à ceux d'une mouche.

*Tournez la page...*



Vous êtes consterné par l'apparence hideuse de l'abomination devant laquelle vous vous tenez, et pour ajouter à l'horreur de la scène, deux paires supplémentaires de pattes noires chitineuses émergent de dessous la bure du moine. Les mandibules et les membres émettent des claquements répugnants, le monstre hybride s'avance dans votre

direction, pour vous tuer.

## MOINE CAFARD

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à éliminer cette abomination grotesque, vous fuyez la salle sépulcrale.

Votre esprit hanté par des questions dont vous préféreriez ignorer les réponses, vous revenez sur vos pas dans le passage. Rendez-vous au [44](#).



Vous plongez la lame de votre arme dans l'eau glacée, mais vous ignorez quels effets cette dernière pourrait avoir sur votre épée. Allez-vous maintenant vous verser un peu d'eau sur le visage (rendez-vous au [437](#)), ou allez-vous maintenant suivre Konrad et les autres villageois (rendez-vous au [497](#)) ?



Lorsque vous arrivez au cinquième étage, un court couloir vous amène devant une porte étroite en bois sur laquelle est représenté un calice. Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez dans une grande chapelle éclairée par des torches. Une nef entourée de piliers conduit à un autel recouvert d'un drap sur lequel trône un calice en or incrusté de pierres précieuses. Les flammes murales vacillantes se reflètent sur des fenêtres-vitraux, peintes avec raffinement. La plus impressionnante se trouve dans une alcôve au-dessus de l'autel et représente un chevalier en armure de plates qui s'agenouille en signe de pénitence, devant un prêtre en robe blanche. Le chevalier tient son épée devant lui comme une croix. La chapelle semble être un endroit où règne la paix et vous ne percevez aucun danger ici. Vous vous approchez de l'autel et examinez le calice, il contient de l'eau. Si vous désirez boire l'eau du calice, rendez-vous au [424](#). Sinon, vous devez quitter la chapelle et poursuivre votre exploration de la tour, rendez-vous au [7](#).

Avec un hurlement dément, l'homme bondit à côté de vous et s'enfuit dans la nuit. Avant que vous ne preniez la décision de le poursuivre, Ulrich arrive près de vous, referme la porte de la maisonnette et verrouille tous les loquets et mécanismes. Vous tournez, tous deux, immédiatement votre attention vers la vieille femme étendue immobile sur le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [32](#)

Vous manquez de tomber dans l'un des nombreux pièges à loups qui se trouvent dans ces bois, mais tandis que vous tentez de rebrousser chemin pour retrouver le groupe, vous vous retrouvez face à face avec l'un des chiens de chasse. Le chien-loup a été élevé pour chasser les loups et il est aussi grand que ces derniers. Ses sens canins lui révèlent qu'il y a quelque chose dans votre nature qui tient du loup. Il grogne, montre les dents et fini par vous sauter dessus, prêt à déchiqueter votre gorge. Si vous possédez la capacité *Hurlement Sauvage*, vous êtes capable de terrifier le chien à tel point qu'il s'enfuit en couinant, la queue entre les pattes, pour retrouver son maître (rendez-vous au [151](#)). Sinon, vous devez le tuer.

### CHIEN-LOUP

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous tuez le chien, vous retrouvez la sécurité du reste du groupe de chasseurs tandis qu'ils se préparent à retourner à Vargenhof avant le lever de lune (rendez-vous au [151](#)).

Vous plongez votre lame dans la poitrine du criminel, jusqu'à la garde. La tête du Cavalier laisse échapper un cri d'agonie aigu, ses yeux roulent dans leurs orbites. Vous retirez votre épée et chanceliez en arrière, tandis que le cheval renifle et martèle le sol de ses sabots luminescents. Mais le cri plaintif du cavalier ne s'arrête pas, il se transforme même en un caquetage grotesque une fois de plus. Ses yeux morts vous fixent à nouveau et vous sentez votre sang se glacer dans vos veines. « Oh très cher, quel embarras », dit-il avec un regret moqueur, « il s'avère que je suis déjà mort, et vous ne pouvez tuer ce qui n'est pas vivant ! » (vous perdez 1 point de CHANCE). « Je suggère que vous couriez, je vous laisserai quelques mètres », le cavalier se met à rire. Sans la moindre hésitation, vous vous mettez à sprinter vers l'auberge. Vous entendez à nouveau les sabots du cheval fantôme sur la route derrière vous, mais lorsque vous atteignez la porte de l'auberge, le cavalier et sa monture disparaissent soudainement, telle la brume balayée par une brise nocturne. L'écho de son rire hystérique résonne quelques instants puis la nuit redevient calme. Rendez-vous au [6](#).

Maun n'est pas un grand village et il ne vous faut pas longtemps avant de trouver ce que vous cherchez. Au fond d'une rue étroite, à l'écart de la place du village, se trouve un bâtiment de pierres portant une plaque de bronze, sur laquelle est gravé « Docteur Kafka – Chirurgien ». Vous frappez à la porte, l'attente est tellement longue que vous faites presque demi-tour, lorsque la porte s'ouvre en grinçant. Vous vous retrouvez en face d'un vieil homme voûté au visage très ridé, il porte des lunettes sur le nez. Son crâne est chauve à l'exception de rares cheveux blancs hirsutes. « Que voulez-vous ? » grommelle-t-il. « Si vous vous êtes entaillé avec votre épée, cela ne me regarde guère ». En faisant bien attention à murmurer, vous lui expliquez que vous êtes venu voir Van Richten. Dès qu'il entend le nom du Chasseur de Vampires, le chirurgien vous lance un regard plein de suspicion. « Est-ce vrai ? » vous lance-t-il. « Mais comment puis-je savoir si vous êtes réellement un ami ou un agent de l'Antique Nuit ? Si vous avez vraiment planifié de rencontrer un tel homme, en ce lieu et à cette heure, dites moi donc de quel Ordre est-il membre ? » Si vous pensez connaître la réponse à la question du Docteur Kafka, convertissez les lettres composant le mot demandé dans le code suivant : A=1, B=2, C=3... Z=26, puis additionnez tous ces nombres et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce total. Si le paragraphe obtenu n'a pas de sens ou si vous ignorez la réponse, rien de ce que vous pourrez dire ne convaincra le vieil homme de vos bonnes intentions et vous n'avez d'autre choix que de traverser Maun sans rencontrer le Chasseur de Vampires (rendez-vous au [350](#)).

Vous arpentez le village et remarquez l'expression triste et résignée de ses habitants, votre nature honorable d'aventurier souhaiterait pouvoir faire quelque chose pour venir en aide à ces malheureux. Mais quelle est la nature du problème ? Vous remarquez un forgeron qui travaille dans sa forge et un prêtre qui officie. Souhaitez-vous parler au forgeron (rendez-vous au [296](#)), au prêtre (rendez-vous au [177](#)), ou préférez-vous presser le pas et quitter Maun (rendez-vous au [350](#)) ?

Vous prenez une profonde inspiration, plongez à nouveau et nagez vers l'endroit où vous aviez vu le trésor. En dessous de vous, prisonniers des hautes herbes, reposent les restes squelettiques des anciennes victimes des Sorcières des Eaux. Vous fouillez le fond du lac et ramassez ce que vous pouvez. Tirez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, ceci représente le nombre de Pièces d'Or que vous réussissez à emporter. Vos poumons vous font mal, vous réalisez qu'il est temps pour vous de remonter à la surface. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 499. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 431.



Vous déambulez entre les rocs de stalagmites cassées et pénétrez dans une caverne plus large, la vue qui s'offre à vous vous coupe le souffle. Des stalactites et des stalagmites âgées de plusieurs milliers d'années remplissent la grotte, semblables à une vaste forêt de pics. En certains endroits elles se rejoignent même et forment ainsi des colonnes de pierres scintillantes. Les dépôts minéraux dans les formations rocheuses ont coloré ces sculptures naturelles d'une myriade de couleurs, depuis le vert cuivré et le jaune acide, jusqu'au bronze orangé et le brun cramoisi, en passant par le vermeil, le pourpre et le noir, il y a même des traces de cyan et de violet. Jusqu'à présent, une telle beauté a toujours été dissimulée aux yeux du monde, celée dans l'obscurité totale. Tandis que vous admirez avec émerveillement la forêt de pierres, vous repérez du mouvement du coin de l'œil. Au-dessus de vous, perchée entre les stalactites, se dresse une gigantesque araignée au corps bulbeux et noir et dont les pattes, longues et dégingandées, brandissent un filet de toile. C'est alors que vous réalisez les intentions de l'araignée, avec un mouvement brusque des pattes elle lance la toile filet sur vous. *Testez votre Habileté.* Si c'est un succès, vous évitez le piège de l'araignée et vous tirez votre épée, prêt à vous défendre. Si c'est un échec, le filet vous tombe dessus et vous vous retrouvez englué, incapable de combattre. Il vous faudra deux Assauts pour vous libérer du piège, pendant ce temps, vous ne pourrez pas blesser l'araignée, mais elle le pourra.

### ARAIGNÉE FILET

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous éliminez l'Araignée Filet, vous poursuivez votre chemin à travers la caverne et devez ensuite choisir quelle sortie vous allez emprunter. Allez-vous prendre :

Rendez-vous au **14**.

Le tunnel étroit et tortueux ?

Rendez-vous au **9**.

Le passage truffé de toiles d'araignées ?

Rendez-vous au **70**.

La grande fissure dans la paroi qui possède une veine de cristal bleu ?

Quelque chose dans le ton de la voix éveille la créature sauvage qui est en vous. Incapable de résister, et avant qu'Ulrich et la vieille femme ne réalisent ce que vous comptez faire, vous marchez, comme sous l'emprise d'une transe, vers le seuil en tirant les verrous et ouvrez la porte. Devant l'entrée se tient un homme hirsute à l'apparence sauvage, il est vêtu d'une chemise et de pantalons déchirés. Ses cheveux noirs tombent sur ses épaules telle une crinière. Derrière lui, vous apercevez les loups qui décrivent des cercles sous la lune. L'homme vous fixe avec des yeux injectés de sang et un sourire affamé apparaît sur ses lèvres ensanglantées, révélant des canines particulièrement longues. Puis vous constatez que la manche gauche de sa chemise est vide, sa main n'est plus là, le choc vous sort de votre état de transe et vous avez juste le temps de tirer votre épée au moment où l'homme se jette sur vous et tente de vous lacérer de son unique main aux ongles longs et sales.

### DÉMENT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Ni Ulrich ni la vieille femme ne peuvent faire quoi que ce soit pour vous aider, vous devez faire face à ce dément seul. Un violent combat s'engage sur le seuil de la maisonnette. Après trois Assauts ou si vous réduisez l'ENDURANCE du fou à 6 ou moins, rendez-vous au [457](#).

Pendant une seconde – le plus bref des instants – le loup qui est en vous prend le dessus. Lorsque vous regagnez le contrôle de votre corps, l'érudit est étendu mort à vos pieds. Qu'avez-vous fait ? Et qu'êtes-vous en train de devenir ? Vous commencez à douter qu'il soit possible d'échapper à la malédiction du Loup-Garou (vous perdez encore 1 point de CHANCE). Vous hurlez d'angoisse en fuyant la scène de votre crime sanglant et ne vous arrêtez de courir que lorsque vous vous êtes enfoncé profondément dans la forêt. Rendez-vous au [46](#).



« Je vais vous dire ce que vous êtes » crache le petit Maître du Cirque, sa voix emplie de venin. « Vous êtes un meurtrier ! Vous avez tué l'un d'entre nous et le Cirque demande justice ! » Vous êtes traîné vers un autre endroit dans la tente, où une grosse roue mobile trône sur le stand du lanceur de couteaux. Vous luttez vainement tandis que l'assistant du Maître vous attache à la roue. Puis quelqu'un la fait tourner et le lanceur de couteaux se prépare. Il est un excellent tireur et peut frôler son assistant d'un millimètre. Ce soir, toutefois, il choisit de ne pas rater sa cible. La justice du Cirque en a décidé ainsi ! Votre aventure s'achève ici.

« Alors je pense que nos chemins se séparent ici » dit Van Richten, apparemment déçu de votre décision, puis il reprend sa route dans la nuit. Vous avez peut-être fait une erreur de jugement en laissant tomber le Chasseur de Vampires, donnant ainsi raison à la part sombre de votre personnalité qui devient plus forte à chaque instant (vous perdez 1 point de CHANCE et vous gagnez 1 point de MUTATION). Vous passez le reste de la nuit à dormir. Vous vous éveillez le matin, sous une aube masquée par une brume grise et vous poursuivez votre route sans perdre de temps. Rendez-vous au [250](#).

Vous arrivez finalement devant le corps de ferme et pénétrez dans l'enceinte. Deux bâtiments pourraient vous offrir un abri, la ferme elle-même et une large grange. Allez-vous vous réfugier dans la ferme (rendez-vous au [324](#)), ou dans la grange (rendez-vous au [215](#)) ?

Le couloir se termine devant une porte faite de planches vertes vermoulues, qui donne sur une pièce carrée d'où s'échappe une odeur de pourriture écœurante. Des fils de plantes fibreuses poussent du plafond et le sol de la pièce humide est recouvert de toutes sortes de champignons. De grosses moisissures jaunes poussent sur des crottes de crapauds blanches ainsi que sur des champignons gris bulbeux, pas un centimètre carré du sol n'est épargné. À l'autre bout de la pièce se découpe une autre porte. Afin de l'atteindre, vous allez devoir traverser le tapis de champignons. Allez-vous :

Rendez-vous au [446](#).

Courir à travers la pièce ?

Rendez-vous au [461](#).

Avancer prudemment entre les champignons ?

Rendez-vous au [282](#).

Retourner au dernier embranchement et emprunter l'autre passage ?

Avec des hurlements tels que : « Maïffre ! Maïffre ! », le Bossu bondit en arrière et se dépêche de remonter quatre à quatre les marches en bois pour atteindre l'étage supérieur du moulin. Vous savez à présent qu'il se passe quelque chose de sinistre là-haut et sans perdre de temps, vous vous ruez à la suite d'Igor. Vous arrivez, le souffle court, dans ce qui ressemble au laboratoire d'un savant fou. La pièce du dernier étage du moulin est remplie de toutes sortes d'objets et d'équipements mécaniques. Il y a des globes qui tournent parcourus d'électricité statique produite par la présence de l'orage au dehors, des quadrants en verre dont les aiguilles frôlent les zones rouges de danger, des gros câbles en cuivre descendent du toit du moulin et connectent les différents équipements à une table métallique inclinée sur laquelle repose l'une des choses les plus bizarres et monstrueuses que vous n'ayez jamais vues. Elle mesure une fois et demie la taille d'un homme et est tout aussi large. La chose semble avoir été créée à partir de morceaux de chairs mortes grises cousues grossièrement ensemble et les organes manquants ont été remplacés par des appareils mécaniques. Son horrible tête est ceinte par un bandeau de métal fixé par une série de boulons. Debout à côté d'une série de leviers en acier s'agite un homme de grande taille vêtu d'une longue blouse blanche et dont les yeux sont dissimulés derrière une grosse paire de lunettes grossissantes. Le Bossu se dissimule derrière lui. « Bienvenue », dit le grand homme, le ton excité de sa voix vous laisse à penser qu'il est complètement fou. « Vous arrivez à temps pour être le témoin de la création d'une nouvelle forme de vie ! » Le tonnerre résonne de manière sinistre dans le ciel et la foudre tombe sur le toit du moulin, comme si elle attendait le moment le plus propice pour frapper. Avant que vous ne puissiez tenter quoi que ce soit, le scientifique fou tire un levier au moment où l'électricité se répand dans la structure du bâtiment. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [120](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [454](#).



En présence de l'Archilycanthrope, vous êtes incapable de contenir davantage la bête en vous, vous lâchez un hurlement d'agonie tandis que votre corps se contorsionne. Vos os se déforment, vos muscles et organes internes se réorganisent, le pelage d'un loup pousse sur votre peau, jusqu'à ce que vous soyez définitivement devenu un animal à part entière. Le Comte Varcolac offre sa main et, au lieu de la mordre, vous la léchez de votre langue de loup scellant votre fidélité à votre nouveau maître. « C'est bien » ronronne-t-il. « Tu es à moi à présent, mon petit ». Totalement sous le contrôle du Comte, vous rejoindrez sa meute et courrez avec les autres loups lorsque la lune sera pleine. Votre aventure s'achève ici.

Vous reniflez le liquide, mais ne décelez rien qui prouve qu'il s'agisse d'autre chose que de l'eau et vous en avalez une grosse gorgée. Depuis votre estomac, une sensation chaude se répand dans votre corps. Vous pouvez la sentir vous revitaliser tandis qu'elle atteint le bout de vos doigts et la racine de vos cheveux. Vous venez de boire un Élixir de Vie, vous récupérez tous vos points d'ENDURANCE, d'HABILETÉ et de CHANCE, ils retrouvent leur score de départ. L'Élixir affecte également la lycanthropie qui vous ronge, vous perdez 2 points de MUTATION.

Vous vous sentez revigoré et prêt à affronter n'importe quoi, vous vous retournez et redescendez les marches de l'autel. Mais un tel cadeau a un prix dans le repère de l'aristocratie ténébreuse.

Vous sentez que quelque chose ne va pas quand une vibration assourdissante emplit la chapelle, vos tympanes sont soumis à une douloureuse pression. Les carreaux du vitrail vibrent derrière vous et lorsque vous vous retournez, vous constatez que le chevalier, composés de petits morceaux de verre articulé aux jointures de son armure, bouge dans le vitrail.

*Tournez la page...*



Sur le vitrail le dessin a changé, le guerrier se tient à présent devant le corps du prêtre mort, l'épée du chevalier est couverte de sang. Tandis que vous regardez, les segments de verre qui composent le chevalier se détachent du vitrail et tombent à vos pieds.

La corruption, enracinée dans la Tour de Maun, a même désacralisé ce saint refuge.

L'épée de verre du chevalier apparaît très tranchante, tandis que le gardien de la chapelle fait de grands moulinets menaçants avec. Il est déterminé à ne pas vous laisser ressortir.

### CHEVALIER DE VERRE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous combattez le chevalier avec une masse, vous tirerez un dé à chaque fois que vous remporterez un Assaut. Si vous obtenez un 6, le corps du chevalier explose et vous l'aurez détruit entièrement suite à ce coup. Si vous remportez la bataille, vous pouvez sortir de la chapelle sans encombre. Vous gagnez 1 point d'ALARME et vous vous rendez au 7.

L'expression du prêtre se relâche et il ouvre les yeux à nouveau. « Je sens de la bonté et un cœur droit », dit-il en souriant. Il se présente sous le nom de Corran, le gardien de la source qui fut découverte pour la première fois par le saint. « Et vous êtes digne de recevoir ses soins bénis » dit-il. Corran vous amène, en dehors de la pièce, à un escalier en pierres qui descend en colimaçon dans les entrailles de la terre, vous conduisant dans les profondeurs de Fenmoor. En bas des marches, dans une pièce circulaire en pierres, éclairée par des bougeoirs fumants disposés sur le mur, s'ouvre le puits de Saint Crucius. Corran tire un sceau d'eau pure et en verse le contenu dans un calice en or. « Voici », dit-il en vous offrant la coupe, « buvez et que la bénédiction des saints se répande en vous ». Vous acceptez respectueusement le calice et avalez son contenu.

Aussitôt que le liquide atteint votre estomac, vous vous pliez en deux de douleur, vos dents grincent et des larmes embue vos yeux. L'eau qui vient du puits de Crucius a été bénie par le saint, ce qui en fait le l'Eau Bénite, vous ne pouvez plus la supporter à présent. Il n'y a plus aucun doute sur le fait que vous devenez une créature de la nuit (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Heureusement, la douleur passe, et vous ressentez une autre sensation en vous. L'eau du puits a ralenti la propagation de la lycanthropie dans votre métabolisme. Tirez un dé et divisez le résultat par 2 (en arrondissant à l'entier supérieur), puis ajoutez 1, vous diminuez votre score de MUTATION de ce total obtenu (mais il ne peut pas chuter en dessous de 1). Vous gagnez 1 point de CHANCE. Corran pose sur vous un regard suspect, « je n'avais jamais vu les eaux du puits affecter quelqu'un comme vous l'avez été ». Si vous possédez le code *Noméd*, rendez-vous au [455](#). Sinon, rendez-vous au [484](#).

En dépit de sa taille massive, la larve géante est plutôt rapide. Elle est la personnification corrompue de la vie elle-même. Toutefois, plus horrible encore que son effroyable nature est le fait que le monstre que vous combattez était autrefois l'Abbé de ces Moines Noirs, maintenant totalement méconnaissable. La larve n'est pas le plus redoutable des tueurs et ne devrait pas représenter un challenge surhumain à un guerrier accompli tel que vous.

### LARVE-ABBÉ

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 16

La larve tentera de vous mordre avec ses mandibules. Si elle vous blesse, tirez un dé. Si vous obtenez 6, au lieu de vous mordre, elle vomira de la bave acide sur vous et vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Si vous tuez l'Abbé-abomination, rendez-vous au [114](#).

« Ami » dites-vous, mais l'homme ne baisse pas son pistolet, ses yeux sont rivés sur vous au cas où vous tenteriez quoi que ce soit. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **123**. Si le résultat est supérieur, rendez-vous au **506**.

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans la bibliothèque du Château Wulfen. Les rangées d'étagères gémissent sous le poids d'innombrables tomes poussiéreux. À l'intérieur de ce grand sanctuaire de savoir, un livre a reçu une place d'honneur, posé sur un lutrin taillé en forme de dragon. La couverture est faite de cuir noir et porte le titre 'De la Conjuración et du Bannissement des Démons'. L'atmosphère autour du livre semble être hantée par un maléfice et il est plus froid que dans le reste de la pièce. Si vous osez ouvrir ce tome interdit afin de voir quel genre d'aide il pourrait vous apporter, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez ne pas le toucher, vous pouvez quitter la bibliothèque par une porte sur votre gauche (rendez-vous au [496](#)), ou par celle qui se trouve en face de vous (rendez-vous au [310](#)).



Vous passez la tête dans l'encadrement de votre porte et vous ne voyez personne dans le couloir. Vous sortez et avancez vers les escaliers. Tandis que vous progressez dans le couloir obscur, vous passez devant une autre porte qui est légèrement entrebâillée, la pièce derrière est éclairée par la faible lumière jaune d'une bougie. C'est peut-être la chambre du mystérieux inconnu qui se promène actuellement. Vous jetez un œil à travers la porte ouverte et vous voyez un lit vide, pas encore fait, à côté d'une table de chevet délabrée sur laquelle trône une bougie dont la cire coule. Un large coffre en bois est posé contre un mur. La pièce semble vide. Allez-vous entrer et fouiller (rendez-vous au [449](#)), ou allez-vous continuer d'avancer pour savoir quelle est la mystérieuse personne qui vient de quitter cette chambre (rendez-vous au [226](#)) ?

Vous passez un quart d'heure à regarder le spectacle de l'homme avec ses poupées. Sur la petite estrade de son stand, un brave chevalier combat un ignoble magicien, tuant son monstrueux dragon pour sauver une belle princesse et libérer le royaume de l'enchantement maléfique. C'est un conte traditionnel qui a été raconté des milliers de fois, mais vous trouvez cette performance captivante, comme si vous étiez sous un quelconque charme vous-même. Ceci tient en partie à la qualité des minuscules marionnettes qui semblent presque vivantes et qui se déplacent avec des mouvements quasi naturels. Vous avez été séduit par le spectacle, mais il vous a également perturbé (notez le code *Egnarté* sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous quittez la foule et allez voir ailleurs. Rendez-vous au [167](#).



Vous poussez sur vos pieds pour remonter à la surface, mais vous n'allez nulle part. Quelque chose vous retient par la cheville. Vous regardez vers le bas dans l'eau sombre et constatez que votre pied est coincé dans la cage thoracique d'un squelette humain parmi les herbes. Vous donnez encore un coup de pied, vos poumons vont éclater, mais vous ne vous libérez toujours pas. Vous saisissez alors votre épée et entaillez les côtes du cadavre, mais plus vous frappez, vous tordant et retournant dans l'épaisse eau verte, plus vous vous empêtrez dans les herbes pernicieuses. Puis, ne pouvant plus retenir votre souffle, vous prenez une inspiration involontaire à la recherche d'air et vous avalez à pleins poumons l'eau fétide. La Sorcière des Eaux ne vous a peut-être pas eu pour son diner, mais le Lac des Noyés a fait une autre victime. Votre aventure s'achève ici.

Vous gardez un œil attentif sur les eaux troubles, où le corps de l'Horreur a coulé, et plongez le bras dans le bassin à la recherche de quelque chose qui pourrait avoir de la valeur. Puis, vous trouvez effectivement d'autres trésors, il y a un Miroir en Argent, une Baguette en Ébène, une Amulette ornée d'une Pierre Rouge et un Anneau Grenat (si vous décidez de conserver tout ou partie de ces objets, notez les sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant vous êtes prêt à partir, mais l'abomination qui se cache ici bas n'est pas disposée à vous laisser sortir. Vous n'avez pas découvert son repère sous-marin et la physiologie surnaturelle du monstre lui a permis de commencer à se régénérer. Vous vous apprêtez à grimper le long de la paroi glissante, lorsqu'un tentacule reconstitué surgit de l'eau poisseuse et s'enroule autour de votre cheville, vous tirant à nouveau vers le centre du bassin. L'épée à la main, vous hachez le pseudopode pour vous libérer.

### TENTACULE RÉGÉNÉRÉ

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

Si vous tranchez le tentacule, vous vous remettez à escalader la paroi du puits avant que le reste du monstre ne soit entièrement régénéré. Rendez-vous au [154](#).

Le passage aboutit dans une grotte plus vaste. Une forte odeur animale flotte dans l'air humide de la caverne. Étendu contre un agglomérat de stalagmites, repose le corps d'un loup, il ne lui reste plus que la peau sur les os. Il ne s'agit certainement pas de la Bête que vous poursuivez. De par l'odeur, il semblerait que ce loup soit ici depuis pas mal de temps et tous ces fluides ont été vidés de sa carcasse. Puis, vous entendez un bruit de claquements et d'articulations qui s'approche de vous. Une immense araignée descend le long de la paroi de la grotte, son corps seul mesure pas loin de deux mètres de long et la taille de ses pattes en fait le double. Comme si la taille du monstre n'était pas suffisamment terrifiante, sa tête est une grotesque parodie de mariage entre une araignée et un loup, la créature arbore un long museau hérissé d'énormes mandibules. L'araignée pousse un hurlement à mi-chemin entre un sifflement et un grognement. L'Araignée-Loup Géante mutante se jette sur vous.

### ARAIGNÉE-LOUP GÉANTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous tuez l'arachnide-loup, vous ne trouvez rien de plus dans cet endroit et vous quittez la caverne rocheuse. Allez-vous prendre :

Rendez-vous au **368**.

Un tunnel possédant une veine de pierres noires ?

Rendez-vous au **207**.

Un passage dont le sol est recouvert de sable ?

Rendez-vous au **405**.

Un tunnel souterrain sous une paroi ?

Rendez-vous au **9**.

Un tunnel à la forte odeur de musc ?

Konrad ne cache pas sa déception lorsque vous lui exprimez votre refus. « Bien, si c'est ce que vous avez décidé » dit-il amèrement. « Alors, vous ne verrez aucune objection à payer ce repas », dit-il soudain en pointant du doigt le bol devant vous, avant de quitter précipitamment l'auberge. Vous vous sentez obligé de payer le repas que vous venez de consommer et, tandis que le crépuscule laisse lentement place aux ténèbres au-dehors, vous décidez de louer une chambre pour la nuit. (Déduisez 3 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*).

Vous passez une nuit agitée et dormez sur un matelas grumeleux dans une chambre glaciale, souvent éveillé par un mystérieux hurlement qui résonne près du village, semblant appeler quelque chose dans votre sang. (Vous gagnez 1 point de MUTATION). Vous vous endormez finalement alors que l'aube pointe au-dehors. Vous vous éveillez peu après midi, et ne vous sentez pas mieux d'avoir payé pour ce que vous pensiez être un repos décent. Quittant Strigoiva, suivrez-vous la route du nord (rendez-vous au [160](#)), ou celle de l'est (rendez-vous au [478](#)).

Arrivé au sixième étage, vous vous retrouvez dans une petite antichambre au fond de laquelle vous apercevez une double porte noire en bois laqué. Au-dessus, vous remarquez le même symbole héraldique que vous aviez aperçu sur le sol dans le hall d'entrée – un crâne surmonté d'une chauve-souris avec les ailes ouvertes. Votre infailliable sixième sens vous révèle que vous avez découvert le repère de la Dame de Maun. Sans hésitation, vous poussez la double porte, et vous vous retrouvez dans un couloir sinistre. Une autre double porte se tient à l'autre bout. Tirez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ALARME, rendez-vous au [448](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [477](#).

Vous vous précipitez sur la créature et plantez votre épée dans son corps. La pointe de votre lame transperce son cœur et l'Humain-Garou meurt en lâchant une ultime plainte d'agonie. Sans se préoccuper de sa propre sécurité, l'homme se précipite sur la créature morte, tombe à genoux et prend la tête du monstre dans ses mains. « Qu'avez-vous fait ? » hurle l'homme, des larmes maculant ses joues. « Il n'était pas une menace pour vous ! Il ne savait pas ce qu'il faisait, il n'agissait que par instinct et maintenant vous l'avez assassiné – mon fils ! » L'homme vous fixe avec une haine ardente dans le regard, puis dit très clairement, « Je vous maudis au nom d'Almor, le Seigneur des Loups, pour la vie que vous avez prise ». Soudain, votre peau vous brûle et vous lacérez vos vêtements pour tenter d'apaiser la douleur tandis que quelque chose de bestial tente de s'extraire de votre corps, le loup qui est en vous réclame sa liberté (vous gagnez 2 points de MUTATION, vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE). Tirez deux dés. Si le total est supérieur à votre score de MUTATION, vous vous enfuyez loin de cette scène tragique et ne vous arrêtez de courir que lorsque vous vous trouverez loin du domaine (rendez-vous au 46). Si le total est inférieur ou égal, rendez-vous au 417.



Vous plongez une main dans le bassin d'eau glacée, mais tandis que vous vous arrosez le visage, vous sentez d'atroces brûlures. Vous retenez un cri de douleur, la sensation de brûlure ne s'estompe pas (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous regardez votre main et vous voyez votre peau cloquée comme si vous l'aviez plongée dans de l'eau bouillante. Vous pouvez aisément imaginer que votre visage a subi le même sort. Aucun des villageois n'a souffert de la sorte, mais vous n'êtes plus une personne normale maintenant. Le bassin de pierre contient de l'eau bénite et, que cela vous plaise ou non, vous devenez progressivement une créature de la nuit. Votre corps rejette désormais l'eau bénite ! (Vous perdez 1 point de CHANCE). Les brûlures cesseront, mais vous avez été marqué dans votre chair à vie. Tout ce que vous pouvez faire à présent est de vous dépêcher de rattraper les villageois partis en chasse. Rendez-vous au [497](#).

Tandis que vous avancez le long du chemin à peine tracé, des arbres emmêlés et dégingandés apparaissent un peu plus loin sur votre route, jusqu'à ce que vous soyez obligé de vous frayer un chemin entre les troncs inextricables et les racines à moitié saillantes. Le soleil plonge vers l'horizon, voilé derrière les lourds nuages gris et les sombres silhouettes des arbres. Un oiseau charognard coasse d'une voix rauque dans le crépuscule puis le sinistre silence retombe. Vous vous demandez où camper pour la nuit, car l'air se refroidit sensiblement autour de vous. En fait, le froid vous rappelle plutôt celui d'une nuit de plein hiver. Vous faites un autre pas en avant, une couche épaisse de gel craque sous votre talon. Vous entendez un crépitement tout autour de vous et constatez que des voiles de glace se répandent sur les troncs et les branches squelettiques nues des arbres noueux, couvrant toute la forêt de blanc. Des stalactites gelées pendent des branches et votre souffle forme une petite brume devant votre visage. Cette scène glaciale miroite, scintille et se reflète sous la luminescence fantomatique d'une lune presque pleine. Les saisons paraissent lutter pour avoir le dessus, mais ce n'est pas le seul changement qui se produit en cet instant. Notez le nombre 103 sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [20](#).

Vous n'aviez pas remarqué la présence des deux Moines Noirs, qui attendaient patiemment votre passage derrière l'arche. Lorsque vous les apercevez, il est trop tard, les deux hommes surgissent de l'obscurité avec une vitesse surnaturelle et vous saisissent d'une poigne de fer. Pendant que son acolyte vous immobilise, l'un des moines sort un calice de nulle part et l'avance dans votre direction. « Vous êtes réellement béni » dit-il. De longs fils de bave pendent des bords du calice. « L'Abbé vous considère digne d'une audience et vous offre ce sacrement. Prenez la coupe et buvez ». Vous ne pouvez rien faire, les Moines noirs vous force à ouvrir la bouche et vident le contenu nauséabond du calice dans votre gorge. Vous crachez et vous vous étouffez à moitié avant que le liquide ne passe dans votre estomac. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au [491](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [474](#).

Dès que le dernier loup prend la fuite, vous suivez Ulrich tandis qu'il se rue vers la lourde porte en bois bardée de fers dont la maisonnette est pourvue. Le bois a été tailladé par les griffes des loups. « Grand-Mère ! » appelle le bûcheron. « C'est Ulrich avec un ami qui a besoin de ton aide ». Une petite trappe située au milieu de la porte s'ouvre et deux yeux rongés par la cataracte apparaissent, puis la trappe se referme subitement. Vous entendez le son de mécanismes et de verrous qui se débloquent, puis la porte s'ouvre. Une personne voûtée vous accueille à l'intérieur avant de refermer aussi sec la porte et de tourner à nouveau, verrous et barres métalliques. Drapée dans un châle de laine, la vieille femme vous inspecte suspicieusement de la tête aux pieds. Son nez et son menton sont crochus, elle ressemble en tout point à une sorcière, des talismans en argent sont accrochés à une chaîne qui pend à son cou. « Alors, c'est vous qui avez besoin de mon aide, n'est-ce pas ? » dit Grand-Mère Zekova. Nerveusement, vous écoutez Ulrich raconter à la vieille femme le cruel destin qui vous a frappé. Elle écoute le bûcheron sans manifester le moindre intérêt. Quand celui-ci a terminé, elle se tourne vers vous. Sans dire un mot, elle commence à vous ausculter et à vous étudier, elle examine vos yeux et tente de vous faire tirer la langue. Elle s'intéresse également à la morsure du loup sur votre épaule.

« La lycanthropie est effectivement une malédiction terrible et dégénérative » dit-elle finalement, « mais vous êtes chanceux d'avoir rencontré le bon Ulrich, qui a eu la clairvoyance de vous amener à moi. Je peux vous aider, mais je ne pourrai pas vous guérir. La maladie n'est pas à un stade avancé et si nous agissons vite nous pourrions stopper les effets de la salive empoisonnée du Loup-Garou. Je peux préparer une potion à base de belladone, qui vous aidera, mais avec votre accord je voudrai d'abord pratiquer une saignée, la concoction aura ainsi un effet plus rapide et efficace. »

Allez-vous laisser la vieille femme vous faire une saignée avant de vous administrer la potion (rendez-vous au [335](#)), ou allez-vous refuser et simplement lui demander de préparer la potion de belladone (rendez-vous au [358](#)) ?

Vous approchez du trône où se prélassa le Comte Varcolac, vous vous agenouillez devant lui en gardant un œil sur les loups qui sont à présent en face de vous et qui à leur tour surveillent, de leurs yeux jaunes, chacun de vos gestes. Le Comte avance sa chevalière en or afin que vous puissiez l'embrasser, vous la touchez du bout des lèvres. « C'est bien, mon petit chien » grogne Varcolac. « À présent, révèle-moi ta vraie nature ! » À son commandement, une douleur fulgurante s'empare de chacun de vos muscles. Tirez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au [423](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [247](#).

Avant que vous n'atteigniez la fin du tunnel tortueux, vous apercevez de la lumière qui provient de la caverne qui s'ouvre un peu plus loin. Vous émergez du passage derrière une grosse stalagmite et pénétrez dans une grotte éclairée par des cristaux luisants encastrés dans des parois en chaux sombre. Cette étrange luminescence se réfléchit telle une multitude d'éclats lumineux sur les myriades de toiles d'araignées suspendues dans toute la caverne – un peu comme des draps ou des rideaux – offrant des reflets argentés. La lumière se réfléchit également sur un véritable trésor, des Pièces d'Or sont éparpillées sur le sol, parmi elles, se trouvent d'autres objets de moindre valeur comme des heaumes cabossés, des épées, des haches rouillées, des sacs à dos moisies et des pièces d'armures de cuir rongées. Soudain, une voix résonne dans la grotte, celle d'une femme, mais empreinte d'un sifflement inquiétant. « Où est-elle ? » demande la voix. « Qui l'a prise ? Où est ma délicate acuité, mon scintillement argenté ? Qui est en sa possession ? Où est-elle ? » répète inlassablement la femme.

Au détour d'une stalagmite, vous avez un sursaut d'horreur et de fascination envers ce qui se révèle à votre regard. Couvrant toute l'autre extrémité de la grotte éclairée par les cristaux, se déploie la plus intrigante, la mieux tissée et la plus grande toile d'araignée que vous ayez jamais vue. Elle est décorée de chapelets de perles et de pierres précieuses, mais au milieu de toute cette ostentatoire richesse, se tient l'un des choses les plus hideuses que vous ayez croisées. Au premier coup d'œil, elle semble posséder les proportions d'une araignée d'une taille démesurée, mais à mieux y regarder, toutefois, vous constatez que c'est bien pire que cela. Le torse du monstrueux arachnide est celui d'une femme humaine.

*Tournez la page...*



De la taille jusqu'en bas de l'abdomen du monstre, palpite une sorte de sac couvert de poils noirs et hérissé d'appendices capables de libérer de la toile. Au-dessus de la taille, la créature semble plus humaine excepté le fait qu'elle possède six bras et deux jambes, des

membres qui sont d'abord humains puis se terminent en forme de longues pattes noires articulées aux griffes chitineuses et barbelées. Ses poils sont courts et durs, comme la fourrure des araignées, et son visage, autrefois splendide, est à présent déformé et arbore des caractéristiques arachnides. Six yeux additionnels – d'infectes boursofflures noires – ont poussé sur son crâne enflé au-dessus de ses yeux humains. Sa bouche a doublé de taille, étirée à l'extrême par la profusion d'immenses crocs, chacun d'eux aussi long que la lame de votre épée. Étendu sur le sol sablonneux de la caverne, se trouvent les corps desséchés d'aventuriers – des Nains et des Humains – entièrement vidés de leurs fluides corporels. Puis, la femme-araignée mutante vous aperçoit.

« Ha, le voleur revient sur la scène de son crime ! » siffle-t-elle. « Était-ce vous ? L'avez-vous prise, ma précieuse acuité ? » Si vous possédez le code *Snilbog*, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [219](#).



Votre dernier coup tue le loup spectral, le corps de la créature se dissout dans la brume avec un dernier hurlement d'agonie. Leur chef, banni du Plan Matériel, la meute des créatures fantomatiques fuit en poussant également des hurlements. Des monstres spectraux, il ne reste que de fins fils de brume, et les atroces bruits d'outre-monde cessent. Pendant un instant, les villageois observent autour d'eux dans un silence stupéfait et puis ils réalisent ce que vous avez fait pour eux, les chasseurs vous acclament alors de tout cœur. Vous avez banni le Hurlant et sauvé les habitants de Strigoiva de leur supplice (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous passez le reste de la nuit à festoyer avec les villageois à l'auberge du *Marcassin*. Puis, tandis que l'aube se lève, vous vous retirez dans une des chambres d'hôte, dont l'accès vous a été spécialement réservé avec tous les remerciements des Strigoivans. Quand vous vous éveillez à nouveau, d'un sommeil réparateur et sans le moindre cauchemar, vous découvrez qu'il est déjà midi bien passé. Vous vous sentez mieux après votre repos et vous mangez une assiette de pigeon cuit préparée pour vous par l'épouse du tenancier (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Mais un fort sentiment de malaise plane toujours au-dessus de vous. Votre quête personnelle exige que vous partiez sans attendre de Strigoiva. Laisant le village et sa foule reconnaissante derrière vous, vous pouvez soit suivre la route qui part vers le nord (rendez-vous au 160), ou celle qui va vers l'est (rendez-vous au 478), ou prendre celle moins empruntée qui s'enfonce dans la forêt dont la lisière est à un kilomètre au nord-est de Strigoiva (rendez-vous au 8) ?

Tout d'abord vous pensez avoir réussi, mais vous n'avez pas vu le rocher sur la route en face de vous. L'une des roues le heurte et la diligence dévient incontrôlable. Avec des hennissements de terreur, les chevaux sont entraînés dans le précipice quand votre véhicule franchit le point de non-retour et vous et Katya êtes emportés dans la chute de la falaise. Votre aventure s'achève ici, vos corps finissent écrasés sur des rochers tranchants au fond du précipice.

« Qui osera faire face au challenge de la Cage ? » aboie précipitamment un homme fort, vêtu de collants en peau de léopard et arborant une fine moustache. La foule s'est rassemblée autour d'une grande estrade. « Domptez le sauvage Grendel et remportez 10 Pièces d'Or ! ». Derrière lui, devant un décor peint, trône une énorme cage. À l'intérieur se tient la bête dont l'homme parle. Elle est plus haute que lui d'au moins une tête et a les épaules aussi larges que celles d'un gorille. Les nerfs de ses bras, pourvus de muscles impressionnants, sont aussi épais que les câbles d'un navire. Ses poings sont de véritables masses. La peau de la créature est verte et son visage ressemble à celui d'un ogre. Tandis que vous considérez le challenge offert, vous constatez qu'un homme barbu et robuste – probablement un forgeron – quitte l'estrade, son nez est cassé et ensanglanté. Le but du jeu est d'entrer dans la Cage, sans arme, et soumettre ce Grendel. Si vous souhaitez relever le défi, il vous en coûtera 2 Pièces d'Or (rendez-vous au [458](#)), si vous préférez laisser la place à quelque autre bagarreur, rendez-vous au [167](#).

Inévitablement, vous écrasez des bulbes de champignons sous vos pieds, les moisissures libèrent des nuages de spores dans l'air humide. Comme vous auriez pu le prévoir, les spores irritent vos voies respiratoires et vos poumons. À l'extrémité de la pièce, vous ouvrez la porte à la volée et vous vous effondrez de l'autre côté dans un nouveau couloir. Vous êtes est pris de convulsions et d'une violente crise de toux (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et gagnez 1 point de MUTATION). Rendez-vous au [492](#).

Vous n'avez pas su anticiper le mouvement de la lame et vous en payez le prix tandis que celle-ci vous inflige une sévère lacération. Tirez un dé et ajoutez 2 au résultat obtenu. Ce total représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous survivez à cette terrible blessure, vous vous traînez sur le sol, de l'autre côté du pendule. (rendez-vous au [208](#)).

Dès que vous pénétrez dans le couloir, les portes se referment aussitôt derrière vous et votre sixième sens vous avertit d'un danger imminent. Quelque chose de menaçant prend forme dans la pénombre. Vos actions dans la Tour de Maun ont alerté la Dame qui sait à présent que vous vous trouvez dans son domaine, votre arrivée à cet étage a donc été anticipée. La nécromancie, à l'œuvre dans cet endroit, a fait appel au Monde des Esprits et des entités ont été invoquées par cet Art Sombre. Encore environné de lambeau de brume, ces créatures de l'ombre, dépourvues de visage, vous encerclent, prêtes à tout moment à vous lacérer la chair de leurs griffes de ténèbres. Si vous possédez le code *Nethcir*, rendez-vous au 463. Sinon, vous n'avez d'autre choix que de dégainer votre arme et défendre votre peau. Le couloir est étroit et vous pouvez combattre les ombres une à une.

#### Premier TÉNÈBRÆ

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

#### Deuxième TÉNÈBRÆ

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

#### Troisième TÉNÈBRÆ

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Heureusement, l'acier froid de votre lame est aussi efficace contre les Ténèbræ que le sont l'argent et la magie. Si vous parvenez à éliminer ces créatures de ténèbres, rendez-vous au 477.

Une latte de bois du plancher grince sous votre pied tandis que vous pénétrez dans la chambre, vous vous dépêchez donc d'entrer à l'intérieur de la pièce et de fermer la porte derrière vous. Vous pouvez à présent continuer votre exploration sans être dérangé. Le lit ou la table de chevet n'ont rien de spécial, mais le coffre est bien plus intrigant. À l'intérieur vous trouvez plusieurs robes pliées, ce qui vous amène à penser que vous vous tenez dans la chambre de la fille du tenancier. Sous les robes, vous trouvez des objets étranges parmi lesquels des herbes, des poudres sèches dans des petites fioles en verre, ainsi qu'un livre couvert de symboles que vous ne pouvez déchiffrer. Vous décidez de laisser toutes ces choses à leur place car il n'est pas bien difficile de deviner qu'elles servent à la sorcellerie. Toutefois, vous trouvez également un paquet de lettres attachées avec un ruban rose. Un rapide coup d'œil à celles-ci vous révèle qu'il y a des lettres d'amour, écrites et signées 'Meg' pour un certain 'Mon Amour' ou 'Mon cher Gentleman'. Il est curieux de trouver de tels objets dans la chambre d'une serveuse. Au fond du coffre, vous découvrez une boîte en bois verrouillée à l'aide d'une serrure en bronze. Vous ne trouvez aucune clé, mais vous pensez pouvoir forcer la serrure avec votre épée. Allez-vous le faire (rendez-vous au [481](#)), ou allez-vous quitter la chambre et continuer de suivre la mystérieuse personne qui pourrait être Meg, la fille du tenancier (rendez-vous au [226](#)) ?



Le pistolet dans la main, vous visez et faites feu. Divisez votre score d'HABILETÉ par 4, en arrondissant à l'entier inférieur, le résultat obtenu représente le nombre de fois que vous pourrez tirer (si vous avez un nombre de balles suffisant dans le pistolet) avant que Varcolac le Loup-Garou ne soit sur vous. Vous n'avez pas le temps de recharger compte tenu de votre situation ! *Testez votre Habileté* pour chaque balle. Les balles normales retireront 2 points d'ENDURANCE à Varcolac, tandis que les balles en argent retireront 3 points d'ENDURANCE. Lorsque vous combattrez l'Archilycanthrope n'oubliez pas de réduire son total d'ENDURANCE en conséquence si vous êtes parvenu à le blesser. Rendez-vous au **150**.



« Alors vous avez sûrement entendu parler de mes études sur les puissances maléfiques et vous désirez mon aide » dit l'homme d'un ton amusé. « Hé bien, je suis désolé de vous décevoir, mais les services de Vereticus l'érudit ne sont plus à louer ; j'ai à présent mon propre travail qui me prend tout mon temps. Je vous suggère de quitter mon domaine en empruntant le chemin par lequel vous êtes venu. » Allez-vous partir comme Vereticus vous le demande (rendez-vous au 46), ou allez-vous saisir l'opportunité de vous débarrasser de l'Humain-Garou (rendez-vous au 436) ?

Vous insérez la clé dans la serrure et la tournez jusqu'à ce que vous entendiez un clic. D'un geste brusque, l'automate avance vers vous, et sans hésitation, tente de vous frapper de ses mains métalliques. Vous devez dégainer votre arme et combattre.

### AUTOMATE MÉCANIQUE

HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Comme ce fut la clé qui a activé l'automate, peut être que si vous parvenez à la retirer, cela désactivera votre assaillant mécanique. Si vous désirez viser la clé, vous devrez combattre avec votre Force d'Attaque réduite de 2 points. Toutefois, si vous remportez deux Assauts consécutifs, en combattant de cette façon, rendez-vous au [317](#). Si vous détruisez l'automate, vous le laissez sur le sol de la pièce et vous quittez l'atelier pour revenir à l'intersection. Allez-vous prendre la porte qui est à présent en face de vous (rendez-vous au [428](#)), ou celle qui se trouve à votre droite (rendez-vous au [496](#)) ?

Le chasseur vétéran vous maudit quand vous tentez de le frapper de votre épée. Vous manquez votre coup tandis qu'il bondit en arrière. Les cris des autres hommes dans le hall sont couverts par un hurlement terrible qui vous glace le sang, un hurlement entre le rugissement d'un ours et celui d'un loup. Vous vous tournez pour contempler, avec horreur, ce qui arrive au bourgmestre Straub. Rendez-vous au [62](#).

La foudre se répand dans le bâtiment à travers le réseau de câbles, des étincelles jaillissent de tous les équipements, illuminant le laboratoire de leur pâle clarté. Une de ces décharges vous atteint et vous projette sur une machine (vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Aussi longtemps que vous resterez dans le moulin, vous devrez réduire votre HABILITÉ de 1 point). Quelque chose rampe puis se convulse au milieu de la pièce sous les décharges blanches. Vous vous relevez et imaginez le pire qui malheureusement devient vraiment réalité. Rendez-vous au **120**.

« Mon instinct me dit que pour vous racheter, vous avez entrepris de libérer la contrée des forces maléfiques, c'est une quête personnelle, ou peut être un acte de repentance », dit le prêtre. « Et après vous avoir vu terrasser le Molosse où beaucoup, moi y compris, ont échoué, je peux assurément affirmer que vous êtes un héros vers lequel les Dieux se sont tournés. Pour cette raison, je désire vous offrir quelque chose qui pourra vous être utile dans votre quête ». Corran vous reconduit dans le temple, vers l'autel de Saint Crucius. Il prend la croix qui se trouve dessus et la place dans vos mains. « Prenez ceci » dit-il, et puisse-elle vous protéger dans votre périple aussi efficacement qu'elle a protégé ce temple toutes ces années. Ajoutez la Croix en Argent dans votre Équipement et rendez-vous au [484](#).

Vous pensez être plus efficace sans les autres autour de vous – ils font beaucoup de bruit et effraient votre proie –, vous vous mettez en route seul sans plus attendre. Une fois hors de la ville, vous explorez la campagne environnante et tentez de découvrir l'endroit où un monstre tel que la Bête de Vargenhof aurait pu faire sa tanière. Au-delà du périmètre proche de la ville se dressent les pâturages, les prés et les forêts de pins où le monstre a lancé ses attaques. Mais, selon vous, ces endroits sont les terrains de chasse de la bête et non son refuge. Au sud de Vargenhof, il y a des champs de bruyère, où vous doutez qu'une créature y cache son repère. Il ne reste plus que les collines boisées à l'est de la ville et la falaise rocailleuse de la chaîne des Montagnes Orsov au nord. Où allez-vous traquer la Bête ?

Rendez-vous au **28**.

Dans les collines à l'est ?

Rendez-vous au **330**.

Dans les rochers au nord ?

Vous avez réussi, d'un coup puissant, à repousser le dément loin du seuil de la maisonnette. Ulrich claque la porte et actionne tous les verrous. Les loups hurlent tristement à la lune et s'éloignent tandis que le fou conduit la meute dans la forêt. Le bûcheron et la vieille femme vous scrutent d'un air inquiet. « La lycanthropie est toujours en vous » dit Grand-Mère Zekova, « vous n'êtes pas guéri. Dites-m'en plus à propos de la créature qui vous a attaqué. » Si vous possédez une chevalière en or, rendez-vous au [369](#). Sinon, rendez-vous au [326](#).

Dès que vous avez payé les 2 Pièces d'Or, un jeune homme vous déleste de votre Sac à Dos et de votre ceinture. Puis après une profonde inspiration pour calmer vos nerfs, vous entrez dans la Cage. L'ogre Grendel se rue sur vous immédiatement. Vous ne tenterez pas de tuer votre adversaire dans ce duel, votre but est de dompter la bête. Pour ce faire, vous devrez remporter deux Assauts consécutifs. Tirez les dés pour obtenir la Force d'Attaque de Grendel ainsi que la vôtre (réduisez votre Force d'Attaque de 1 point car vous n'utilisez pas votre épée), mais ne retirez aucun point d'ENDURANCE, ni pour vous ni pour Grendel. Notez bien qui remporte chaque Assaut.

### GRENDDEL

HABILETÉ : 8

Si vous remportez deux Assauts consécutifs, rendez-vous au **470**. Si Grendel remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous au **488**.



Après avoir administré le coup fatal au démon, celui-ci se dissout à nouveau en un nuage noir sulfureux, vous laissant toute liberté d'étudier le livre. Sur la page 216, vous découvrez un rituel qui sert à bannir les démons. Il nécessite de tracer un pentacle – une étoile à cinq branches – en utilisant des artefacts bénis. Qui sait, cette information pourrait s'avérer utile plus tard. Vous quittez à présent la bibliothèque avant que celle-ci ne reçoive d'autres visites démoniaques. Après être retourné à l'intersection, allez-vous ouvrir la porte qui se trouve à votre gauche (rendez-vous au [496](#)), ou celle en face de vous (rendez-vous au [310](#)) ?

Deux épouvantails à l'allure peu engageante veillent sur le champ de blé, ils sont attachés à des poteaux comme des condamnés. Vous pataugez entre les pieds de blé putride, témoin de la corruption du lieu, le champ entier est fétide. À présent, vous n'êtes plus très loin du corps de ferme. Soudain, un grincement provenant des deux épouvantails détrempés derrière vous se fait entendre et vous distinguez un mouvement en vous retournant. Quelque chose a changé – les épouvantails ne sont plus prisonnier de leurs poteaux. Avec un cri spectral, les deux mannequins de paille surgissent entre les épis devant vous.

*Tournez la page...*



Ils s'approchent de vous et révèlent des griffes composées d'échardes de bois, les épouvantails vous attaquent.

## Premier ÉPOUVANTAIL

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

## Second ÉPOUVANTAIL

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Leurs corps bourrés de foin, vos étranges assaillants ne devraient pas vous poser trop de problèmes. Dès que vous aurez découpé les épouvantails en petits morceaux, rendez-vous au [420](#).



Vous regardez où se pose chacun de vos pieds et entrez avec précaution dans la pièce remplie de champignons. *Testez votre Habileté* trois fois. Si vous échouez à l'un des tests, rendez-vous au 446. Si vous réussissez les trois tests, rendez-vous au 475.

Vous dégainez votre épée, prêt à recevoir la charge du cavalier. Le fantôme cravache sa monture en hurlant « Haa ! Par ici, Barushka ! ». La luminescente apparition verte avale les derniers mètres avant de stopper net devant vous. Le cavalier lâche les rênes et passe ses deux mains gantées sous sa cape. Lorsque sa main droite ressort, vous constatez qu'elle tient un pistolet à poudre. Sa main gauche brandit la tête d'un homme par les cheveux. Les yeux de cette tête vous fixent avec un regard cruel et un sourire sadique s'affiche sur ses lèvres. « Donnez-moi tout ! » déclare la tête « votre or *et* votre vie ! ». Puis le cavalier fantôme appuie sur la gâchette de son pistolet. Testez l'Habileté du cavalier dont le score est de 8. S'il réussit le test, rendez-vous au **374**. S'il échoue, le tir de son arme vous rate, rendez-vous au **501**.

« Les Ténèbræ sont des créatures nées des ténèbres et leur plus grande faiblesse est la lumière. Allumez vite votre lanterne ! » Si vous possédez une lanterne, vous pouvez l'utiliser (la capacité *Créature de la Nuit* ne fonctionnera pas ici), vous devez sacrifier le premier Assaut pour allumer la lanterne, durant lequel vous serez vulnérable aux attaques. Toutefois, si vous accomplissez cette tâche, lorsque vous combattrez les Ténèbræ, ils seront repoussés et affaiblis par la lumière (réduisez les HABILETÉS des créatures de 1 point et leurs ENDURANCES de 2 points). Maintenant, revenez au 448 et faites face à vos ennemis.

La chair du Loup-Garou grésille et se consume au contact de l'argent, de cruelles plaies s'ouvrent sur tout le corps – mais cela ne suffit pas. Sous l'influence du démon qui le possède, l'Archilycanthrope se relève à nouveau. Avec une rage infernale non contenue, le Loup-Démon attaque (pour chaque Dague en Argent que vous possédez et que vous avez ainsi utilisé sur le corps du monstre, vous pouvez réduire l'ENDURANCE du démon de 2 points avant de vous lancer dans le combat).

### LOUP-DÉMON

HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 14

Si vous parvenez à vaincre le Démon-Varcolac et que vous possédez le code *Tiudés*, rendez-vous au **21**. Sinon, rendez-vous au **515**.



La lame de votre épée glisse rapidement hors de votre fourreau. Il ne faut qu'une fraction de seconde à l'homme pour réagir. Une détonation retentit tandis qu'il appuie sur la gâchette du pistolet de sa main tendue. Testez l'Habileté du Chasseur de Vampires, qui possède un score de 10. S'il réussit le test, rendez-vous au [376](#). S'il échoue, il vous rate, rendez-vous au [398](#).

La terre froide est votre lit, l'air glacial votre couverture. En dépit de ces conditions désagréables, la lassitude que vous ressentez vous permet de vous endormir rapidement. Vous vous éveillez, alors que quelque chose tire sur votre jambe. Vous secouez votre pied pour vous libérer et vous butez sur ce qui vous dérangeait, provoquant ainsi un grognement de défiance. Votre regard rencontre les deux yeux jaunes et froids d'un horrible chien galeux, de la taille d'un chien de chasse, mais dont l'apparence vous glace le sang : peau, os et chair sont en décomposition. Le Chien Goule devrait être mort, mais cette contrée refuse le repos aux moribonds. Vous tirez votre épée de son fourreau, tandis que le chien mort-vivant vous bondit dessus.

### CHIEN GOULE

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si le chien vous blesse plus de 3 fois, ajoutez 1 point à votre score de MUTATION. Si vous remportez le combat, vous vous rendez compte que la nuit sera encore longue et quand poindra l'aube, vous serez pressé de vous remettre en route. Rendez-vous au 69.

Dès que vous tournez les talons, la vieille femme se met à murmurer une nouvelle incantation et vous réalisez que vous n'auriez jamais dû faire confiance à une sorcière. Avant de pouvoir faire quoi que ce soit pour vous défendre, un changement radical s'opère, le loup qui est en vous se libère de sa prison de chair. Hurlant de douleur et de frustration, vos vêtements et vos possessions glissent au sol révélant votre nouvelle forme de Loup-Garou. Vous quittez la cuisine sur vos quatre pattes et sortez du château pour vous enfuir dans la nuit en quête d'une meute à rejoindre. Votre aventure s'achève ici.



Après avoir réfléchi, vous optez pour la ruse et félicitez madame Bauer d'avoir un si merveilleux bébé. Vous lui narrez quelques anecdotes à propos de leur charmant bambin et du temps que vous avez passé près du feu en leur compagnie. Le Changeforme vous dévisage, surpris par votre stratégie. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [137](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [270](#).

*Célérité* – Vos réflexes se sont grandement accrus, vous réagissez beaucoup plus vite qu’auparavant, de plus vous êtes à présent aussi agile qu’un loup. Vous ajoutez 1 point supplémentaire à votre total actuel et de départ d’*HABILETÉ*. Notez cette nouvelle capacité sur votre *Feuille d’Aventure* et rendez-vous au paragraphe portant le nombre qui vous a été demandé d’être noté en dernier.

Sous les acclamations de la foule, vous enroulez votre bras autour de la tête de Grendel, et au son d'une cloche, vous êtes déclaré vainqueur. À contrecœur, l'homme vous tend votre gain (un sac contenant 10 Pièces d'Or) et son assistant vous rend vos possessions. Tandis que vous quittez l'estrade, celui-ci annonce à la foule que la Cage est fermée pour le reste de la journée, ses paroles sont accueillies par des huées de la part des spectateurs. Rendez-vous au [167](#).

Vous fixez attentivement le rythme de ce pendule mortel et avancez dans le couloir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [42](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [110](#).



La porte du manoir s'ouvre brusquement, un homme d'âge moyen se tient sur le seuil. Il porte une longue robe et une barbe parfaitement taillée. Il ordonne à la créature de cesser son attaque et à votre surprise, l'Humain-Garou recule. « Que pensiez-vous faire ici, en vous introduisant dans mon domaine ? » demande l'homme. Qu'allez-vous lui répondre ?

Allez-vous :

Rendez-vous au [451](#).

Dire que vous poursuivez une quête pour débarrasser la contrée du mal qui la ronge ?

Rendez-vous au [403](#).

Lui raconter la vérité, que vous cherchez un remède à la lycanthropie ?

Rendez-vous au [436](#).

Saisir l'opportunité d'achever l'Humain-Garou ?



Ulrich vous conduit à l'endroit où vous avez été attaqué. Il n'est pas difficile d'y retrouver la trace laissée par les loups pendant leur fuite. Grâce à la lumière de votre lanterne – et aux connaissances d'Ulrich – vous suivez tout deux, les traces des animaux toujours plus profondément dans la forêt. La piste vous mène à des tours et des détours, et à plus d'une occasion, vous rejoignez une portion de piste que vous aviez déjà arpentée. Puis les mystérieux hurlements parviennent à nouveau à vos oreilles, le son est étouffé par la brume qui s'échappe des frondaisons de la forêt. Vous accélérez le pas, déterminés à capturer le Loup Noir et ses congénères avant qu'ils ne puissent s'échapper à nouveau. Vous gravissez une butte et soudain, vous voyez en contrebas une maisonnette en pierre nichée entre les arbres au pied d'une pente.

À la lumière froide et argentée de la lune, vous discernez les loups encerclant la chaumière. D'après les grognements des loups et le bruit de leurs griffes sur la maisonnette, il semblerait que ces créatures tentent de forcer l'entrée pour pénétrer à l'intérieur. « Par les esprits ! » s'exclame soudain Ulrich, « Grand-Mère ! Grand-Mère Zekova ! » il se met à dévaler la pente, muni de sa hache, prêt à en découdre avec les loups. Vous ne pouvez pas le laisser combattre seul, et en dépit de votre fatigue, vous vous ruez à sa suite, l'épée tirée. Combattez la meute de loups comme si elle était un seul adversaire. À chaque Assaut tirez également les dés pour Ulrich afin de déterminer sa Force d'Attaque (Ulrich a une HABILETÉ de 8), si sa Force d'Attaque est supérieure à celle des loups, ils perdront 2 points d'ENDURANCE après le coup d'Ulrich.

### MEUTE DE LOUPS

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 14

Notez bien le nombre d'Assauts que durera le combat, si vous réduisez l'ENDURANCE de la meute à 0, cela signifie que vous avez chassé les loups. Si vous et Ulrich réussissez cela en 7 Assauts ou moins, rendez-vous au **440**. Si le combat dure 8 Assauts ou plus, rendez-vous au **486**.

Vous êtes victime de spasmes, empoisonné par la bave visqueuse encore dans votre estomac et vous vomissez vos tripes (vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous gagnez 1 point de MUTATION), les moines relâchent leurs étreintes. Vous vous sentez vidé, mais vous n'avez pas le temps de vous reposer. Sans perdre un instant, les moines se jettent sur vous. Tandis qu'ils bondissent pour vous attaquer, leurs bures se soulèvent et révèlent de monstrueux traits insectoïdes. La tête du premier moine est un mélange grotesque entre celle d'un humain et celle d'un cafard, et tandis que ses mandibules claquent, révélant des crocs difformes, le second moine vous arrive dessus, la bure au vent, ses bras ressemblent à des pattes de mante qui se termine par de longues griffes. Vous devez combattre les deux moines en même temps.

### MOINE MANDIBULES

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

### MOINE MANTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous réussissez à vous débarrasser des deux moines mutants, rendez-vous au [262](#).

Aussi incroyable que cela paraisse, vous réussissez à traverser la pièce remplie de champignons sans les toucher. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous ouvrez ensuite la seconde porte et vous pénétrez dans un nouveau couloir dont les murs sont en pierres. Rendez-vous au [492](#).



Votre tête vous fait horriblement souffrir comme si votre crâne allait exploser. Vous revenez à vous au sommet du moulin, groggy et menotté à une machine composée d'équipements mécaniques et magiques dans ce qui pourrait être décrit comme le laboratoire d'un scientifique fou. Vous apercevez tout un tas de câbles en cuivre fixés à des branchements en croix sur le toit et connectant tous les équipements du laboratoire, lesquels sont eux-mêmes branchés à une table métallique inclinée sur laquelle se trouve la chose la plus bizarre et monstrueuse que vous ayez jamais vue. Elle mesure une fois et demie la taille d'un homme et est tout aussi large. La chose semble avoir été construite à partir de morceaux de chairs mortes et grises cousues grossièrement ensemble et les organes manquants ont été remplacés par des appareils mécaniques. Son horrible tête est ceinte par un bandeau de métal fixé par une série de boulons. Debout à côté d'une série de leviers en acier s'agite un homme de grande taille, vêtu d'une longue blouse blanche et dont les yeux sont dissimulés derrière une grosse paire de lunettes grossissantes. Derrière lui se cache le Bossu. « Bienvenue », dit le grand homme, le ton excité de sa voix vous laisse croire qu'il est complètement fou. « Vous arrivez à temps pour être le témoin de la création d'une nouvelle forme de vie ! » Le tonnerre résonne de manière sinistre dans le ciel et la foudre tombe sur le toit du moulin, comme si elle attendait le moment le plus propice pour frapper. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **303**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **495**.



Vous savez que vous ne pouvez pas risquer de traîner trop longtemps ici. Vous courez vers l'autre extrémité du couloir, ouvrez les portes à la volée et pénétrez dans la pièce qui se trouve derrière. Vous vous retrouvez dans une grande pièce, haute de plafond, ornée de lourdes draperies de velours noirs et rouges, une carte céleste qui représente les différents signes zodiacaux, est peinte sur le plafond. Les fenêtres sont couvertes d'épais rideaux. À votre arrivée impromptue, une belle femme aux cheveux de platine, vêtue de rouge et noir, la peau aussi blanche que l'ivoire, se lève d'un fauteuil en bois. À ses côtés, se tient un homme au visage décharné et à l'apparence revêche, habillé comme un serviteur. Pendant un instant, la noble dame paraît déconcertée, mais son expression se transforme vite en air d'arrogante supériorité. Un sourire sinistre s'épanouit sur ses lèvres vermeilles. « Ha, regarde Gustave, nous avons de la compagnie », dit-elle en s'adressant à son serviteur. Elle se déplace de manière gracieuse à travers la pièce pour s'approcher de vous, ses mouvements sont si fluides que vous pouvez presque croire qu'elle flotte de quelques centimètres au-dessus du sol. Vous êtes littéralement fasciné par sa beauté et hypnotisé par son regard froid et perçant. Si vous possédez le code *Nethcir*, rendez-vous immédiatement au 494. Sinon, tirez deux dés, en soustrayant 2 du total obtenu si vous possédez le code *Evresbo*. Si le total final est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au 10. S'il est supérieur, rendez-vous au 52.

Vous continuez par la route est, fréquemment empruntée. À la sortie de Strigoiva, vous poursuivez votre chemin sous un ciel de plomb, prêt à affronter n'importe quel danger à n'importe quel instant dans cette contrée sinistre et mystérieuse.

Tandis que le soleil glisse vers l'horizon, derrière l'épaisse couche de nuages noirs, vous commencez à vous mettre en quête d'un endroit où passer la nuit. Au nord, à quelques kilomètres de la route, vous apercevez la frondaison d'une vaste étendue de forêt. Mais, au sud, juste en dehors de la route, derrière des champs en friche parsemés de chardons et de joncs, vous discernez les ruines d'une chaumière. Il n'en reste à présent que la cheminée en pierre et un pan de mur. Ce sera un très bon endroit pour camper. Arrivé sur place, vous allumez un feu dans l'âtre noir et poussiéreux de la cheminée afin de vous préserver du froid de la nuit.

Vous mangez (déduisez une Provision) avant de vous allonger pour dormir, enroulé dans votre cape de voyage.

Vous vous endormez, la brise de nuit souffle au travers des broussailles, quand le craquement d'une brindille sèche vous éveille soudain ! Il vous faut peu de temps pour vous lever. Une ombre se détache des ténèbres environnantes et s'approche de vous. Sous la lumière rougeoyante des cendres de votre feu, vous étudiez la silhouette de l'étrange personnage qui se découpe sur le seuil des ruines de la chaumière.

*Tournez la page...*



C'est un homme vêtu de noir de la tête aux pieds, il porte un long manteau en cuir bouilli, des gants épais en cuir également et de

grosses bottes toujours en cuir. Il est coiffé d'un large chapeau ceint d'un ruban écarlate sur lequel brille une boucle en argent. Seuls ses yeux sont visibles sous son chapeau, le reste de son visage est dissimulé par une écharpe rouge. L'éclat des braises se reflète sur le canon métallique d'un pistolet à poudre que l'homme braque sur vous. À sa ceinture brille la lame d'une rapière. « Pas un geste ! » ordonne-t-il, sa voix est aussi tranchante que l'acier. « Êtes-vous un ami ou un ennemi ? » Comment allez-vous réagir ? Allez-vous tirer votre propre épée (rendez-vous au [465](#)) ou allez-vous lever les mains au dessus de votre tête en signe de non-agression (rendez-vous au [427](#)) ?



Tant que vous utiliserez la Dague en Argent pour vous battre contre l'Archilycanthrope, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point, comme d'habitude, mais chaque Assaut remporté retirera 3 points d'ENDURANCE au Loup-Garou à cause du métal en argent pur dont est composée l'arme. Si vous utilisez la Dague en Argent que vous avez trouvé cachée à l'intérieur du Château Wulfen, vous pouvez également réduire le score d'HABILETÉ de Varcolac de 1 point pour toute la durée du combat. Rendez-vous à présent au [150](#).

Vous saisissez l'occasion de pouvoir vous débarrasser de la créature. Vous plongez rapidement votre épée, des deux mains, dans les harnais qui relient les montures au véhicule, vous les tranchez aussi sec et sautez sur le dos d'un cheval, à côté de Katya, en criant « Yaah ! ». Vos chevaux s'éloignent rapidement de la diligence, et par-dessus votre épaule, vous constatez, avec une immense satisfaction, que le véhicule sort de la route. La Bête-Garou hurle de rage sur le toit, et plonge dans le vide pour s'écraser en contrebas de la Gorge. Vous avez enfin mis un terme aux exactions de la Bête de Vargenhof : vous gagnez 2 points de CHANCE. Malheureusement, vous ne vous sentez pas mieux, la Bête n'était pas l'Archilycanthrope que vous recherchez. Libérés de la menace du monstre, vous et Katya chevauchez plus avant, en direction des montagnes vers Wulfenstein, dans l'espoir d'y découvrir l'objet de votre quête. Notez le nombre 140 sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [20](#).

Vous parvenez à ouvrir la boîte, l'intérieur est tapissé de velours rouge, dans un creux qui épouse parfaitement les formes de l'arme, repose un pistolet à poudre. C'est une arme d'une grande finesse et il est déchargé. Vous ne trouvez aucune balle dans la boîte. (Si vous désirez en savoir plus sur l'utilisation de cette arme, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au [400](#)).

Vous vous apprêtez à quitter la chambre lorsque vous découvrez des traces de craie rouge dépassant de sous le lit. Vous le déplacez et constatez qu'une étoile ésotérique et un cercle ont été dessinés sur les lattes en bois du plancher. À chaque pointe des branches de l'étoile, des symboles runiques plus petits ont été ajoutés. Vous ne savez pas s'il s'agit là d'un avertissement, sensé protéger du mauvais œil, ou la marque d'une sorcière destinée à attirer les forces maléfiques. Vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise et vous décidez de quitter la chambre. Rendez-vous au [226](#).

Tandis que vous pénétrez dans la fosse, plusieurs sangsues s'agrippent aux parties dénudées de votre anatomie, elles percent votre peau à l'aide de leurs dents tranchantes avant de se gaver de votre sang. Tirez un dé et perdez autant de points d'<sup>ENDURANCE</sup> que le résultat obtenu. Si vous survivez aux sangsues affamées, elles se détachent de vous lorsqu'elles sont repues et retombent au fond du trou. Ce n'est qu'à ce moment que vous vous rendez compte que la poignée pour laquelle vous avez tout risqué est rattachée à une lame rouillée et sans valeur. Vous jetez, à nouveau, la dague rongée par la corrosion dans la fosse et retournez, furieux, dans le couloir en pansant vos plaies. Rendez-vous au [181](#).

Vous faites demi-tour et laissez derrière vous la ferme peu engageante. Vous vous remettez donc en route, en direction de la ville sous une pluie battante. Vous n'êtes pas allé bien loin lorsque vous entendez un bruit humide d'éclaboussures derrière vous. Vous vous retournez pour apercevoir trois grosses créatures qui galopent vers vous dans la boue collante. D'après leurs proportions et leurs défenses, il pourrait s'agir de phacochères, mais leurs peaux rugueuses recouvertes de poils fins ne ressemblent en rien aux épaisses fourrures des cochons sauvages, ce sont de monstrueux mutants. Tout vous laisse croire que cette ferme possède une sorte de magie malsaine, les horribles cochons vous ont pris en chasse et vous allez devoir vous défendre contre leurs défenses meurtrières et leur caractère... de cochon.

### Premier PORC SAUVAGE

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

### Deuxième PORC SAUVAGE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

### Troisième PORC SAUVAGE

HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Combattez les animaux sur le chemin de la ferme, deux par deux. Si vous vous débarrassez des trois créatures sanguinaires, désirez-vous retourner à la ferme pour y mener de plus amples investigations (rendez-vous au [420](#)), ou allez-vous poursuivre votre objectif initial, à savoir : retourner à Vargenhof (rendez-vous au [244](#)) ?



Vous passez le reste de la nuit dans le temple et le matin venu, avec un soleil chétif dans un ciel de nuages gris, vous dites au revoir à Corran. Tandis que vous quittez le havre de paix qu'est le temple, son gardien vous observe depuis le palier. Longtemps après votre départ, vous pouvez encore discerner la chaude lumière orangée émanant de la porte ouverte derrière lui.

À la lumière de l'aube, tandis que vous redescendez la lande surélevée en direction d'une vallée à l'est, vous remarquez des oiseaux noirs qui décrivent des cercles dans le ciel au-dessus d'un endroit situé à un demi-kilomètre au nord. Un tel comportement indique qu'il y a quelque chose là bas, dans le froid de ce lieu sauvage. Voulez-vous faire un détour par le nord afin de voir ce que vous pourriez y découvrir (rendez-vous au [243](#)), ou allez-vous continuer votre route vers l'est sur la route (rendez-vous au [69](#)) ?

Lorsque vous étudiez le portrait du Comte, il vous semble que Varcolac en personne plonge son regard dans votre esprit pour en extraire le loup qui y sommeille, vous sentez ce dernier tenter de prendre le contrôle. La créature hurle, en utilisant vos propres cordes vocales, et lutte pour sa liberté. Votre psychisme malmené est envahis d'hallucinations, les têtes empaillées au mur semblent hululer et braire en réponse à la bête qui est en vous. Vous gagnez 1 point de MUTATION. Redoutant de ne pouvoir contenir la bête et de ne pas parvenir à la confrontation finale que vous savez imminente, vous fuyez le long du couloir, devant les seigneurs de Lupravie tout sourire et les têtes hurlantes. Rendez-vous au [158](#).

Dès que le dernier loup succombe sous vos coups, vous constatez qu'Ulrich court vers la porte de la maisonnette qui est à présent ouverte. Bien qu'elle soit en chêne massif et bardée de fer, les attaques des loups l'ont fait céder et quelque chose a pénétré à l'intérieur. Vous vous ruez à la suite du bûcheron. Dans la pièce unique où vous pénétrez, vous découvrez un homme à la chevelure hirsute, devant le corps meurtri d'une vieille femme aux cheveux blancs. « Grand-Mère ! » supplie Ulrich. L'homme se retourne et vous observe. Il affiche un horrible rictus et ses yeux sont le reflet d'un esprit malade et dérangé. Vous remarquez également autre chose qui vous glace le sang, il lui manque la main gauche. Ulrich se tient debout sans bouger, visiblement en état de choc, l'homme profite de ce moment d'hésitation pour bondir à l'écart du bûcheron, et tente de rejoindre la porte pour prendre la fuite, mais vous vous trouvez sur son chemin. Grognant comme un animal, il tente de vous griffer à l'aide des longs ongles de sa main droite, indifférent apparemment aux dégâts que votre épée pourrait lui infliger.

### DÉMENT

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Après 3 Assauts, ou si vous réduisez l'ENDURANCE du fou à 6 ou moins, rendez-vous au [409](#).





Vous vous laissez tomber du haut du mur en mortier et atterrissez sur un tas de feuilles mortes. Après quelques regards furtifs autour de vous, vous décidez de vous faufiler jusqu'au manoir. Un hurlement retentit brusquement, vous vous arrêtez net, mais ce n'est que le cri d'une bécasse des bois, rien qui pourrait vous menacer. Vous n'êtes plus qu'à dix mètres de la porte, lorsque vous entendez des griffes racler le sol, les cliquetis d'une longue chaîne et, soudain, l'abolement agressif d'un monstrueux chien. Le long du manoir, bondit une créature que vous aviez tout d'abord prise pour un loup. Bien qu'il se déplace à quatre pattes, ce loup possède des caractéristiques et des proportions clairement humaines. Il ne ressemble pas au Loup-Garou que vous aviez combattu, ce monstre semble être bloqué entre deux mutations, et la nuit n'est pas encore tombée.

### HUMAIN-GAROU

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si l'HUMAIN-GAROU vous blesse plus de deux fois, vous gagnez 1 point de MUTATION. Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous enfuir après trois Assauts, vous courez alors vers le mur et l'escaladez pour quitter cet endroit tandis que l'HUMAIN-GAROU sera retenu par sa chaîne (rendez-vous au 46). Toutefois, si vous choisissez de combattre et que vous réduisez l'ENDURANCE de l'HUMAIN-GAROU à 4 points ou moins, rendez-vous au 472.



Grendel vous agrippe de ses deux énormes mains et vous soulève dans les airs. Avec un grognement de satisfaction, l'ogre vous jette contre les barreaux de la Cage et vous retombez au sol. Vous souffrez le martyr (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Si vous êtes toujours vivant, vous vous ruez hors de la Cage et reprenez vos possessions, avant de disparaître dans la foule pour dissimuler votre embarras (rendez-vous au [167](#)).



Les habitants de cette région ont protégé leurs champs et leurs foyers des prédateurs bien avant l'apparition de la Bête-Garou. Les sentiers de la forêt sont donc truffés de pièges qui fonctionnent à merveille contre les humains peu au fait de leur présence. Vous marchez seul le long d'un petit chemin, apparemment moins emprunté que les autres, lorsque vous tombez dans l'un de ces pièges que vous aviez pris pour de simples branches mortes sous votre pied. Sous votre poids, le sol s'effondre et vous tombez dans une fosse dont le fond est hérissé de pieux. Il n'y a rien que vous puissiez faire et vous finissez empalé sur les pointes. Tirez un dé et ajoutez 1. Ce total représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez (si vous possédez la capacité *Célérité*, vous divisez la perte de points d'ENDURANCE par deux, en arrondissant à l'entier supérieur). Si vous êtes toujours vivant, vous parvenez finalement à vous hisser hors du trou et faites de votre mieux pour soigner vos blessures. Un peu plus tard, vous rejoignez le reste des chasseurs tandis qu'ils se préparent à retourner à Vargenhof. Rendez-vous au [151](#).

Le chemin qui serpente à travers les bois s'élargit tandis que vous passez devant des tas de feuilles mortes abandonnées par les arbres proches. Le disque pâle du soleil plonge vers l'horizon dans un déprimant ciel gris, dont la monotonie n'est interrompue que par les nuées d'oiseaux qui retournent à leurs nids, leurs croassements rauques résonnent dans la forêt nue. La lune apparaît au-dessus de vous telle une lanterne luminescente et vous vous inquiétez à présent de l'endroit où vous allez devoir camper. Soudain d'atroces douleurs vous assaillent et vous tombez à genoux en hoquetant, incapable de respirer. Quelque chose ne va pas, chacune des fibres de votre corps vous brûle. Notez le nombre 234 sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au 20.

Tout votre corps est pris de convulsions et vous sentez le pouvoir mutagène de la bave immonde prendre le dessus. Les effets de la salive combinés avec la lycanthropie qui infecte chaque fibre de votre corps ont de terribles conséquences. Vous subissez une hideuse transformation, vos muscles se contractent et se tordent, vos os se ramollissent et se reforment, votre peau devient chitineuse, vos cheveux sont remplacés par une épaisse fourrure, jusqu'à que ce qu'il ne reste de vous qu'un abominable croisement entre un cafard et un loup. Votre métamorphose éclair, accélérée par votre lycanthropie, choque même les moines. Mais vous ne prêtez déjà plus attention à ce genre de détails et vous ne vous souvenez plus de votre vie avant d'avoir muté car toute trace d'humanité a disparu. Votre aventure s'achève ici, tandis que vous êtes emmené dans les souterrains fétides de l'Abbaye et que vous entamez une nouvelle vie parmi vos semblables, la vermine.

Vous arpentez le couloir jusqu'à une nouvelle intersection, où une forte odeur de mort flotte dans l'air du passage souterrain. La carcasse d'un immense rat – long de un mètre quatre-vingt du museau à la queue – repose contre un mur. Sur le cadavre et dévorant la créature morte à l'aide de puissantes mandibules, quatre charognards se régalent, chacun long de quatre-vingt-dix centimètres. Les têtes de ces insectes ressemblent à des crânes humains cornus. Les Cafards à Tête de Mort interrompent leur funeste repas, tournent leurs hideuses têtes en forme de crânes dans votre direction, et claquent des mandibules. Vous sentez que ces créatures pourraient attaquer à n'importe quel instant. Allez-vous prendre la direction de droite à l'intersection (rendez-vous au [181](#)), ou allez-vous continuer droit devant vous et passer devant les cafards affamés (rendez-vous au [505](#)) ?

Le Changeforme est étendu mort à vos pieds, le vieux couple a un sursaut d'horreur, mais pas parce que vous avez tué leur enfant. C'est comme si un voile venait de se déchirer devant leurs yeux, à présent ils peuvent contempler la vraie nature du Changeforme. Ils s'excusent longuement à votre rencontre tandis que le cadavre se délite en une boue infâme qui laisse échapper des bulles et au final, se dissout entre les lattes du plancher. Le vieux couple n'a rien de valeur à vous offrir, mais ils insistent pour vous faire don d'une cruche de cidre ainsi que d'un morceau de fromage (vous gagnez l'équivalent de 2 Repas et 1 point de CHANCE pour avoir libéré le couple de la malédiction du Changeforme). Il n'y a rien de plus que vous puissiez faire ici, vous faites vos adieux au fermier Bauer et à sa femme, et vous quittez leur ferme. Dehors, la pluie a cessé. Vous vous remettez en route à travers les collines, frustré de n'avoir pu mettre la main sur la Bête de Vargenhof, mais heureux de votre bonne action à la ferme Bauer. Vous progressez à nouveau le long de la forêt et, tandis que le crépuscule tombe, vous arrivez en vue de la ville de Vargenhof. Rendez-vous au [244](#).

« Ne la regardez pas dans les yeux ! » ordonne Van Richten, sa voix vous parvient comme dans un rêve. « Ne la regardez pas dans les yeux ! » l'entendez vous hurler, plus fort cette fois. En détournant vos yeux des siens, vous réussissez à vous défaire du charme que la femme commençait à exercer sur vous. Il n'y plus le moindre doute à avoir, il s'agit bien là de la Comtesse Isolde, la Dame de Maun, vampiressa et nécromancienne. Et vous savez ce qui doit être fait, mais avant que vous ne puissiez agir, le serviteur de la Comtesse lance un cri perçant et se jette sur le Chasseur de Vampires au mépris de sa vie, alors même que Van Richten le tenait en joue de son pistolet. Le temps semble s'être arrêté tandis que l'homme au visage décharné se métamorphose, son corps mute et change radicalement de forme. Les os de ses bras se contractent et ceux de ses doigts s'allongent, des membranes de peau aussi solide que du cuir relient ses membres. Les oreilles de l'homme deviennent pointues, son nez se ratatine en un affreux mufle, son corps se couvre de poils et gonfle en déchirant ses vêtements. Il ne s'agit plus là d'un homme, mais d'une chauve-souris d'une taille gigantesque, dont l'envergure approche les trois mètres cinquante. Le serviteur de la vampiressa bondit sur Van Richten. La Chauve-Souris Garou agrippe votre ami avec ses pattes griffues et après quelques battements d'ailes, l'emporte dans les airs jusqu'au dôme au sommet de la pièce. Vous discernez un reflet d'acier et la Chauve-Souris Garou hurle de douleur tandis qu'elle chute vers la fenêtre de la pièce. La créature et le Chasseur de Vampire passent au travers des vitres et sombrent ensemble vers une mort certaine, tous deux enlacés dans une étreinte meurtrière.

Vous réalisez soudain que vous êtes à nouveau seul, et la Vampiressa l'a aussi remarqué. Avec un hurlement spectral, elle se jette sur vous, révélant griffes et crocs. Sa beauté illusoire a totalement disparu, pour laisser place à sa véritable forme de mort-vivant. Si vous possédez une Croix en Argent et que vous désirez l'utiliser, ou deux Chandeliers en Argent avec lesquelles vous pourriez improviser un crucifix, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [141](#).



Vous êtes menotté à un gros bloc de métal et votre corps devient le réceptacle de toute la puissance de la tempête. Plusieurs centaines de milliers de volts d'électricité parcourent votre corps, vous êtes complètement grillé et il ne reste de vous qu'une vague silhouette humaine carbonisée. Votre aventure s'achève ici.



Vous ouvrez la porte et pénétrez dans un vaste hall de banquets. Ce qui était autrefois une riche longue table – avec la plus fine des porcelaines, des couverts scintillants, et de sublimes décorations en cristal au centre – n'est plus à présent qu'une vulgaire gamelle pour chiens. Des plateaux de nourriture moisie traînent un peu partout, de la graisse blanche solidifiée est collée à la nappe, les carcasses et les os des repas passés sont répandus sur toute la longueur de la table et débordent même au sol. Un bruit de mastication se fait entendre à l'autre extrémité du hall. Assises à l'autre bout de la table, se tiennent trois femmes voilées vêtues de longs gants déchirés qui furent jadis de somptueux vêtements, le bruit est celui de leur horrible repas, tandis qu'elles se disputent les restes d'une carcasse de poulet. L'une d'entre elles s'interrompt brusquement et renifle l'air. « Nous avons de la compagnie, mes sœurs » lance-t-elle. Les deux autres cessent également leur répugnant repas et reniflent l'air à leur tour. Elles se tournent vers vous, leurs visages dissimulés par un voile. Aussi agiles que des chats, les trois femmes avancent dans votre direction à travers le hall de banquets.

« Qu'est-ce que ceci » demande l'une d'entre elles, d'un ton impérieux et moqueur, « un autre invité pour le dîner ? » « Ou un nouveau plat ? » dit allègrement la troisième. « Je l'espère, j'ai toujours faim ». « Que nous avez-vous amené, de la chair fraîche ? » demande la première en s'adressant à vous directement. « Êtes-vous le prochain plat, ou avez-vous autre chose à nous offrir pour nous régaler ? » À cet instant elle découvre son voile et vous reculez d'horreur quand vous apercevez son visage.

*Tournez la page...*



C'est un amalgame hideux d'être humain et d'animal, à mi-chemin entre une femme et une louve. La femme-louve passe sa longue langue rose sur ses canines et une sorte de sourire apparaît sur son horrible visage. Comment allez-vous réagir face à cette révélation ? Allez-vous

tirer votre arme et vous préparer à combattre (rendez-vous au [306](#)),  
ou allez-vous offrir quelques choses parmi vos possessions à la femme-  
louve (rendez-vous au [349](#)) ?

Au bord des champs au-delà du périmètre sud de leur village, les Strigoivans s'arrêtent, prêts au combat. Des feux ont été allumés dans des braseros en fer forgé, la fumée s'élève loin au-dessus des champs souillés. Environ 30 mètres plus loin, vous distinguez la forme foncée d'une tour de guet en bois, positionnée devant une ligne d'arbres dispersés. « Ils viennent toujours par cet endroit » vous dit Konrad, l'air sinistre. Il ne vous reste plus qu'à attendre.

Plusieurs longues heures plus tard, le tintement métallique d'une cloche marque minuit. Et alors vous entendez le Hurlant pour la première fois : le bruit vous glace le sang. Une voix crie du haut de la tour de guet, « Ils arrivent ! ».

Les yeux grands ouverts, vous scrutez l'obscurité. Entre les arbres maigres, vous discernez ce qui semble être des émanations de brume. Tandis que ce brouillard se rapproche, des formes floues et indistinctes qui ressemblent à des animaux se dessinent dans les volutes. Ils ont de longs crocs aiguisés comme des poignards et des griffes tranchantes et démesurées. Pendant ce temps, le hurlement tant craint continue. Tirez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **175**. S'il est supérieur, rendez-vous au **298**.

« Ne partez pas ! » supplie la femme-araignée tandis que vous tournez les talons et commencez à courir. « Restez avec moi et mon mari » ajoute-t-elle, elle se met à vous poursuivre en piétinant sous ses pattes, les corps desséchés des Nains et des Humains. Vous pouvez entendre le monstre se rapprocher tandis que vous atteignez un tunnel dont le plafond est hérissé de stalactites aux pointes acérées. Vos pas résonnent sur la roche quand vous vous ruez dans le passage. Quelques secondes plus tard, la Reine-Araignée comprime son énorme corps dans le tunnel et continue de vous poursuivre. Elle ne vous laissera pas vous échapper si facilement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [396](#). Si vous êtes Malchanceux, le monstre vous attrape, rendez-vous au [252](#).

Vous vous hissez sur la berge, vos vêtements sont trempés par l'eau stagnante et nauséabonde du lac. Avant de poursuivre votre chemin, vous vérifiez votre équipement et le contenu de votre sac à dos. Votre épée et armure de cuir, bien qu'humides, sont intactes, de même que la plupart des objets de votre sac à dos. Cependant, un certain nombre de vos Provisions ont été gâtées par le contact de l'eau (tirez un dé et supprimez autant de Repas de vos Provisions que le résultat obtenu). Votre lanterne est intacte, mais la poudre dans votre briquet à amadou est humide et il faudra attendre qu'elle sèche. La prochaine fois que vous vous voyez proposé l'option d'allumer votre lanterne, vous ne pourrez pas le faire ; mais la fois suivante, la poudre sera sèche et vous pourrez à nouveau allumer votre lanterne. Maintenant, rendez-vous au [46](#).

Dès que vous êtes arrivé dans la petite ville marchande de Vargenhof, vous sentez que quelque chose cloche. Une atmosphère étouffante et oppressante plane partout sur le village. Un groupe d'hommes avec des chiens de chasse, harnachés de colliers à pointes, est rassemblé devant le hall de réunion de Vargenhof. Un personnage imposant – le bourgmestre de la ville – s'adresse au groupe. À travers le remue-ménage de la place centrale, où les marchands font commerce, votre ouïe développée saisit des bribes du discours du bourgmestre, des maximes telles qu'« infeste notre contrée », « des Garous » et « il faut faire quelque chose ».

Si vous désirez vous intéresser aux services que Vargenhof offre, rendez-vous au [82](#). Sinon, vous pouvez soit vous joindre au groupe de chasseurs rassemblés devant le hall de réunion (rendez-vous au [201](#)), soit quitter la ville sans délai (rendez-vous au [507](#)).



Le Cavalier sans Tête range le pistolet vide dans une ceinture de cuir enroulée autour de son torse et dégaine un sabre, prêt à vous affronter en combat singulier. Votre épée tirée, vous l'attendez de pied ferme.

### CAVALIER SANS TÊTE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Pendant que vous combattez, le Cavalier garde sa tête dans son autre main, laquelle hurle des encouragements à son corps, ce que vous trouvez pour le moins rebutant. Vous devrez également réduire votre Force d'Attaque de 1 point car votre adversaire est toujours en selle ce qui lui confère un avantage sur vous. Si vous éliminez le spectre félon, rendez-vous au [411](#).

Les chevaux qui entraînent la diligence bondissent au dessus des restes du pont, défiant la mort et la gravité. Tandis que la diligence s'écrase sur la route de l'autre côté du précipice, Katya en tête de la diligence est éjectée de son siège et atterrit sur le dos d'un des chevaux. Au même instant, la route vire à droite et la diligence émerge de la forêt de pins pour poursuivre une course précaire le long d'une autre gorge à gauche du véhicule. Celui-ci fait quelques écarts et projette des pierres dans le vide. Si vous ne récupérez pas le contrôle de la diligence – et vite ! – votre poursuite de la Bête-Garou pourrait bien se terminer par votre mort et celle de Katya. Vous sautez sur le siège conducteur et agrippez les rênes. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au [112](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [444](#).

En plein cœur de la bataille contre le Loup-Garou, la pleine lune apparaît derrière la fenêtre de la salle, baignant le Château de sa lueur mystique. Les rayons de lune sont également sur vous, c'est comme si chacun d'entre eux était glacé et s'insinuait par tout les pores de votre peau. Vous étiez si près du but, si seulement vous pouviez contenir la bête encore un peu. Tirez trois dés. Si vous portez une Amulette en Pierre de Lune, soustrayez 3 du total obtenu. Si le total est inférieur ou égal à votre score de MUTATION, rendez-vous au **25**. S'il est supérieur, rendez-vous au **285**.

Sous le coup de votre arme, le Trappeur Sorn meurt en vous maudissant (vous perdez 2 points de CHANCE). Puis, l'homme à côté de lui se métamorphose en un terrible monstre. La chose qui était auparavant le Bourgmestre, vous lacère de ses longues et tranchantes griffes et vous inflige une sévère blessure. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au [62](#).

Les Têtes de Mort émettent un claquement sinistre qui s'intensifie tandis que vous vous rapprochez d'eux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [136](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [95](#).



Lentement, l'homme abaisse son pistolet. « Alors, qu'est-ce qui amène un voyageur seul, tel que vous, dehors en pleine nuit, dans cette contrée maudite ? » demande-t-il. Allez-vous lui dire la vérité, que vous recherchez un remède contre la malédiction du Loup-Garou (rendez-vous au [311](#)), ou allez-vous lui dire que vous poursuivez une quête personnelle, laquelle consiste à débarrasser la Lupravie des nombreux maléfices qui ruinent sa réputation au sein des principautés de Mauristasie (rendez-vous au [332](#)) ?

Vous voyagez pendant une journée et une nuit, arpentez la route du nord, traversez des forêts de pins, franchissez un pont enjambant un gouffre obscur et pour finir vous vous aventurez le long du précipice de la Gorge Garou pour suivre ainsi les panneaux qui indiquent la direction de Wulfenstein. Notez le numéro 140 sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [20](#).

Tandis que la journée passe et que les ombres s'allongent, vous franchissez la frontière qui marque l'endroit où la sinistre lande devient une forêt. Les chemins sont obscurs et bordés de feuilles mortes, les formes squelettiques des arbres semblent menaçantes quand leurs ombres changeantes vous atteignent de leurs doigts griffus. Vous n'avez pas voyagé depuis longtemps dans les bois quand vous découvrez un grand mur en pierres qui serpente entre les troncs, délimitant le périmètre de ce qui doit être le domaine d'une loge de chasse ou d'un quelconque manoir isolé. Un peu plus loin, vous arrivez devant une grande double porte en fer couverte de rouille, elle est fermée à clé. Le chemin qui mène à ces portes semble être moins emprunté que celui sur lequel vous vous trouvez, et les herbes l'ont largement investi. Un panneau cloué sur l'une des portes indique « Attention au Chien ». À travers les barreaux rouillés, vous discernez le manoir que les murs et la porte protègent. Il vous est impossible de dire si ce dernier est occupé ou s'il est entièrement déserté, mais vous êtes conscient que le jour touche à sa fin et que vous devrez peut-être passer une nouvelle nuit dehors. Il ne semble y avoir aucun moyen apparent d'attirer l'attention de quiconque pourrait se trouver à l'intérieur du manoir. Allez-vous escalader le mur pour en savoir plus (rendez-vous au [487](#)), ou allez-vous poursuivre votre route et éviter ainsi de pénétrer dans cette propriété sans autorisation (rendez-vous au [46](#)) ?



« Votre place n'est pas avec nous » annonce le Maître, son visage affiche un sinistre masque d'indifférence. « Donc, vous n'êtes pas le bienvenu ici ». Avant que vous ne puissiez parler, le petit homme vous jette une poignée de poudre scintillante au visage et vous tombez immédiatement inconscient sur le sol...

Lorsque vous revenez à vous, il fait toujours sombre, quelque chose vous dit que vous vous trouvez loin du Cirque à présent. Vous êtes étendu à un croisement bordé par une forêt dense, et vous êtes seul. Une rapide inspection de votre Sac à Dos vous révèle que toutes vos Pièces d'Or ont été volées, ainsi que tous les objets en argent que vous auriez pu posséder (vous perdez 2 points de CHANCE). Si vous aviez subi une métamorphose, celle-ci s'est à présent résorbée et vous retrouvez un aspect totalement humain. Vous maudissez votre infortune, en oubliant votre part de responsabilité, et vous réfléchissez à ce que vous allez faire à présent. Un panneau indique quatre directions à l'embranchement où vous vous trouvez : Balci au nord-ouest, Strigoiva au sud-ouest, Vargenhof au nord-est et Maun au sud-est. Vous venez de l'ouest, et le but que vous vous êtes fixé se trouve à l'est, il ne vous reste plus que deux choix. Partirez-vous en direction de Vargenhof (rendez-vous au [490](#)), ou suivrez-vous le chemin moins emprunté qui mène à Maun (rendez-vous au [438](#)) ?

Vous vous tenez dans la cour au-delà de la grande porte non gardée. Vous examinez la double porte du château au sommet d'un immense escalier de pierres. Au-dessus de l'entrée est accroché le blason qui représente les armes de la famille dirigeante de Lupravie – une tête hurlante de loup sur une lune pleine. Vous rassemblez votre courage, gravissez les marches et poussez la double porte. Vous pénétrez dans un hall d'entrée poussiéreux à peine éclairé, l'endroit semble désert. De chaque côté, de larges couloirs s'enfoncent, depuis le hall, dans les profondeurs du château tandis que face à vous, un grand escalier macabre et tout en pierres s'élève jusqu'à une mezzanine sur laquelle trône une nouvelle double porte fermée. Comment allez-vous progresser dans le Château Wulfen ?

Rendez-vous au **319**.

En suivant le couloir sur votre gauche ?

Rendez-vous au **340**.

En empruntant celui sur votre droite ?

Rendez-vous au **146**.

En grimpant l'escalier pour franchir la double porte tout en haut ?

Konrad vous a dit que le Puits des Soins de Saint Crucius se trouve sur la lande au nord puis à l'ouest en quittant Strigoiva. Si vous désirez partir à la recherche du puits, rendez-vous au [87](#). Sinon, vous allez devoir camper à la belle étoile pour la nuit (rendez-vous au [466](#)).

Vous gravissez les marches vers ce qui vous semble être l'une des tours du château. Parvenu en haut de l'escalier, vous vous retrouvez dans un couloir sombre. Au fond de celui-ci, vous apercevez une porte, mais avant que vous ne puissiez l'atteindre vous devrez éviter l'immense lame qui, tel un immense pendule au bout d'un levier, se balance, de droite à gauche dans le couloir. Si vous désirez avancer jusqu'à la porte, en tentant d'esquiver la lame, rendez-vous au [471](#). Si vous préférez ne pas prendre de risque, vous allez devoir redescendre l'escalier, retourner dans la Salle des Cartes et poursuivre votre exploration en ouvrant la porte du mur opposé (rendez-vous au [321](#)).

« Parfait » grogne Varcolac contenant à grand-peine sa fureur, « je vais devoir m'occuper de vous moi-même ». Le Comte se lève de son trône, lance sa tête en arrière et lâche un hurlement de plaisir sauvage. Ses os craquent et se déforment, le corps de Varcolac grandit, sa cage thoracique s'élargit, sa colonne vertébrale se courbe, ses bras s'allongent et ses ongles se transforment rapidement en griffes. Des crocs sortent de ses gencives ensanglantées tandis que le crâne du Comte change de forme et ressemble à présent à celui d'un loup. Ses oreilles deviennent poilues et pointues, ses pieds s'allongent et s'élargissent sans faire cas de ses bottes. Ce qui se tient devant vous n'est plus à présent le seigneur mortel de cette contrée maudite, mais un croisement terrifiant entre un loup et un homme.

*Tournez la page...*



C'est le plus gros et le plus redoutable Loup-Garou que vous ayez jamais vu. Vous pouvez sentir d'ici les ondes maléfiques qui émanent du corps métamorphosé de Varcolac, un mélange de ruse animale et de pure cruauté humaine.

Il est temps à présent d'agir, pendant que le Loup-Varcolac retrouve

ses esprits après la violente et soudaine transformation qu'il a subie. Si vous connaissez un sortilège qui puisse être utile contre l'Archilycanthrope, vous pouvez tenter de l'utiliser maintenant en vous rendant au paragraphe qui porte le même numéro que la page sur laquelle est inscrit le sortilège. Si vous ne connaissez pas un tel sortilège ou si vous ne souhaitez pas le lancer, qu'allez-vous utiliser contre le Loup-Garou (en considérant que vous possédez l'objet en question) ?

Une Croix en Argent ?

Rendez-vous au **315**.

Un Miroir en Argent ?

Rendez-vous au **327**.

Une Arbalète ?

Rendez-vous au **372**.

Un Pistolet à Poudre ?

Rendez-vous au **450**.

Une Dague en Argent ?

Rendez-vous au **479**.

Une autre arme ?

Rendez-vous au **230**.

L'araignée vous attendait à l'affut sous son rocher, le venin suintant de ses crocs. Dès que vous soulevez la pierre couvrant la tanière du monstre, l'horrible arachnide bondit à nouveau. Cette fois, elle ne manque pas une attaque aussi facile. Elle vous agrippe et vous hisse dans son trou, après avoir planté ses longs crocs dans votre gorge. Puis, elle replace la pierre sur son antre et commence à festoyer. Votre aventure s'achève ici.



Le Monstre-Loup qui a terrorisé la Lupravie durant tant d'années gît enfin mort à vos pieds. Vous sentez alors un changement en vous, vos oreilles perdent de leur acuité, les couleurs sont moins vibrantes et les myriades de senteurs de la salle se réduisent à une unique odeur indistincte. La bête est partie, vous êtes à présent entièrement humain. Vous avancez en direction de la fenêtre et vous contemplez la pleine lune tandis qu'elle poursuit sa course dans le ciel, insensible désormais au toucher glacial de ses rayons éthérés. En fait, vous vous émerveillez devant sa beauté argentée, en sachant qu'elle n'a plus aucune influence sur vous. En éliminant l'Archilycanthrope avant de totalement succomber à la malédiction Garou vous même, vous avez échappé à un destin pire que la mort. Mais ce n'est pas tout, vous avez libéré la Lupravie de la tyrannie du cruel Comte Varcolac, ses habitants n'ont désormais plus à vivre dans la crainte du hurlement du Loup-Garou et vous non plus.



*Achevé de numériser  
le 2 aout 2010  
sur les presses d'un  
AMD Athlon 1,53 Ghz*

# Le Hurlement du Loup-Garou

Défis Fantastiques



*Traduit de l'anglais  
par Ceba*

Aucune contrée n'est plus célèbre et maudite que ne l'est la Lupravie. Seuls les fous ou les plus téméraires choisiraient volontairement de franchir ses frontières et d'entrer dans ce royaume désolé. Hélas ! vous n'avez guère le choix. Une sanguinaire attaque de loups vous a destiné à suivre le chemin de la damnation et de la folie. Succombant peu à peu à la bête qui vous ronge, vous devez trouver un remède à votre condition avant la prochaine pleine lune. Mais combien de temps pourrez-vous survivre dans un endroit où tous craignent le Hurlement du Loup-Garou.

---

**Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...**

---

*Couverture illustrée par Martin McKenna*



9 782070 592265

ISBN 978-184831194-7



folio junior



A 59226  
catégorie

5